

GN & Micro-GN Kla'Henera : Livre de règles générales

Version : 2017.1



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 reste susceptible de subir des mises-à-jour.

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 !

Sommaire :

1. Généralités.....	3
1.1. Organismes.....	3
1.2. Sécurité.....	3
1.3. Hors-jeu.....	5
1.4. Rôle-play.....	5
1.5. Vie de camp.....	6
2. Combat.....	7
2.1. Points de vie globalisés.....	7
2.2. Touches et dégâts.....	7
2.3. Injonctions et annonces.....	7
2.4. Blessures, coma et morts.....	8
3. Personnages.....	9
3.1. Le rang.....	9
3.2. L'expérience.....	9
3.3. Les classes.....	10
3.4. Compétences, maîtrises et métiers.....	11
3.5. Système économique.....	12
4. Talents.....	13
4.1. Maîtrises.....	13
4.2. Compétences et métiers.....	15
4.3. Règles spéciales.....	15
4.4. Les engins de sièges :.....	17

1. Généralités

1.1. Organisateurs

Les organisateurs (Orgas) représentent l'autorité durant les Micro-GNs et le GN Kla'henera. Si vous avez des questions sur le jeu, la logistique, les présentes règles ou un différend avec un autre joueur à régler, ce sont eux qu'il faut aller voir.

Moyen de reconnaître un Orga :

- Consulter le trombinoscope disponible sur le site web de l'association ou au PC Orga ;
- Le port d'un capuchon blanc ;
- Le port d'oreillette ou de Talkie-Walkie.

Si un Orga est présent en zone de jeu en tant que personnage non-joueur (PNJ), vous pouvez le contacter, mais en veillant à ne pas gêner le jeu des autres joueurs (se mettre à l'écart, ne pas couper de RP).

1.2. Sécurité

Durant un Grandeur Nature (GN), la sécurité est le point le plus important à respecter, les joueurs doivent éviter les situations dangereuses, pour eux et les autres. Si un joueur est surpris à ne pas respecter les règles de sécurité édictées ci-dessous, il peut se voir exclu de l'événement.

Règles de sécurité :

(Liste non exhaustive, d'autres éléments de sécurité demeurent dans l'ensemble de ce fichier de règles et d'autres ont pu ne pas être cités)

- Les feux sont interdits (sauf en cas d'autorisation délivrée par un orga). En guise de moyen de cuisson, seuls les réchauds sont autorisés ;
- La consommation de stupéfiants est fermement interdite, tout joueur consommant des stupéfiants sur le site de jeu se verra exclu de l'événement sans aucun droit à un remboursement ;
- La consommation d'alcool est tolérée pour les personnes majeures et est interdite pour les mineurs ;
- Tout joueur surpris en état d'ébriété sera exclu de l'événement sans aucun droit à un remboursement ;
- Les armes blanches sont interdites, les couteaux, canifs repliables et autres doivent rester dans les sacs en dehors des repas ;
- Les seules armes autorisées sont celles qui auront été validées par les Orgas durant le Check ;
- Si par accident, vous cassez quelque chose, prévenez un organisateur. Cacher une bêtise ne la fera pas disparaître et une faute avouée est à moitié pardonnée.

Le « Check » :

Les armes, armures, projectiles, arcs et arbalètes doivent être soumis au « Check » en début de jeu. Effectué par un responsable, le Check déterminera si une arme, une armure ou autre est sécuritaire et est donc autorisée en jeu.

Remarque :

- L'achat d'une arme neuve chez un professionnel ne garantit pas que celle-ci soit acceptée durant le check.
- À tout moment du jeu un arbitre peut vérifier vos armes, et vous demander de les ranger si elles ne répondent plus aux normes de sécurité.
- Chaque participant est responsable de son équipement et doit s'assurer que celui-ci ait été entièrement checké. L'association pourra tenir pour responsable tout joueur ayant omis de faire checker son équipement.

Les armes de contact présentant les défauts suivants seront refusées :

- La structure travaille au travers de la pointe, du pommeau ou d'une face de l'arme,
- La structure de l'arme n'est plus collée à la mousse environnante,
- La mousse est compacte ou insuffisante sur la pointe ou la garde,
- L'arme a des extrémités dures ou tranchantes (exemple : clous, gemmes),
- La structure de l'arme est faite d'un matériau inadapté (exemple : aluminium, bois),
- L'arme est trop lourde et a une inertie trop importante,
- La densité de la mousse utilisée est trop faible pour rembourrer suffisamment et protéger de la structure,
- La densité de la mousse est trop élevée sur un endroit particulier de l'arme (exemple : grosse tête de marteau),
- Une partie de l'arme a été réparée avec du scotch et la mousse en est devenue trop compacte,
- Le type de l'arme est incompatible avec la sécurité générale.

Les boucliers présentant les défauts suivants seront refusés :

- Il présente des boulons ou clous des deux faces qui dépassent au point de pouvoir égratigner et déchirer les vêtements, la peau ou les armes qui le frappent,
- Le pourtour n'est pas rembourré ou le rembourrage est insuffisant (pour les boucliers en structure rigide comme le contre-plaqué),
- Il y a des copeaux ou des échardes de bois ou d'autres éléments qui peuvent endommager les vêtements, la peau ou les armes qui le frappent.

Les flèches et carreaux présentant les défauts suivants seront refusés :

- La flèche fait plus de 80cm hors tête (afin de limiter la puissance),
- Le vol est inadapté, ce qui donne une trajectoire imprécise (ex : la flèche se retourne),
- La flèche n'a pas au moins trois empennages,
- Le carreau n'a pas au moins deux empennages l'un en face de l'autre,
- Le talon est impropre, endommagé ou manquant,
- La matelassure est insuffisante au point d'impact,
- La matelassure du point d'impact est de diamètre inférieur à 5cm,
- La face d'impact est couverte de latex ou le latex est à moins de 6mm de celle-ci. (Cela annule l'amortit de la matelassure),
- La pointe métallique n'a pas été enlevée, et/ou le fut n'est pas arrêté par un élément adéquat,
- Le fût est fait d'un matériau inadapté et/ou s'effrite (ex : tige de chevilles, fibre de verre),
- Le fût n'est pas attaché à la tête de la flèche ou du carreau de manière sûre.

Les arcs et arbalètes présentant les défauts suivants seront refusés :

- La force de l'arc ou de l'arbalète dépasse les 25 livres à 28 pouces (13,6kg à 71cm),
- La corde est usée et risque de céder,
- Le bois est fendu,
- La corde travaille avec trop de jeu dans les poupées.

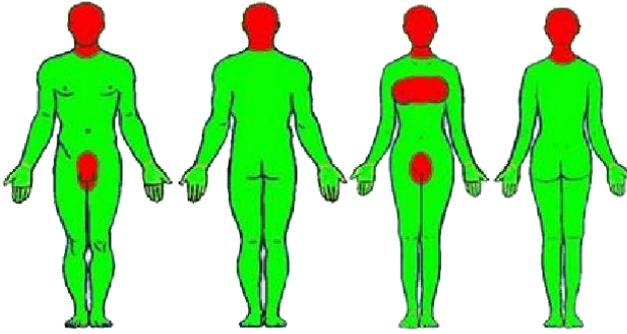
Armures métal, cuir, mousse et latex sont admises avec les restrictions suivantes :

- Les armures de métal ne doivent pas présenter de parties tranchantes,
- Les armures ne doivent pas comporter de parties dangereuses que ce soit pour le porteur ou bien les autres joueurs (ex : pointes, cornes réelles sur les casques, boulons, etc).

Bâtons de marche et autres décorations de costume ou de campements :

- Tous les éléments de décoration qui ne servent pas à la simulation de combat sont tolérés (exemple parlant : pas de vrais pièges à loups en décorations devant ou dans le camp),
- Les vrais couteaux devront être rangés dans les camps lors des phases d'action,
- Les bâtons de marche sont autorisés sauf en combat,
- Les bannières d'armée sont autorisées (elles ne doivent pas être utilisées pour attaquer ou pour se défendre).
-

Sécurité en combat :



En rouge (la tête et les parties sensibles) : interdit (et donc ne compte pas)

En vert (le reste) : autorisé

Il est interdit de :

- Frapper en estoc ;
- Frapper avec un bouclier (Raffut);
- D'effectuer un contact physique violent quel qu'il soit (Coups de poing, de pied, morsure, tirage de cheveux, plaquage, etc ...).

Il est nécessaire de :

- Mesurer la puissance de ses coups (ceci pour le bien de votre arme et de votre adversaire) ;
- Stopper le combat et vérifier l'état de son adversaire si celui-ci présente des signes de faiblesse/blessures ;
- Stopper le combat en cas de chute involontaire de son adversaire (sauf accord préalable de sa part pour continuer l'affrontement).

Il est possible de :

- Crier « STOP ! » afin de figer l'action et d'éviter les accidents. Si un joueur crie « STOP ! », ne cherchez pas à savoir pourquoi : arrêtez tout ! Soyez beaux joueurs et n'abusez pas du Stop s'il n'est pas justifié.
Des exemples de justifications : En cas de danger physique manifeste (un protagoniste dans les barbelés, combat au bord d'un dénivelé important, risque de piétinement, mauvais coup donné ou reçu, etc.) ou en cas de blessure.

En cas d'accident :

Protéger :

- Protéger la victime d'un nouvel accident (établir un périmètre de 5 mètres environ autour de la victime) ;
- Protéger la victime d'attentions malavisées (ne pas laisser un non secouriste toucher la victime, lui soulever la tête, etc) ;
- Ne pas prendre le risque de devenir une seconde victime (ne pas se mettre en danger pour secourir une victime).

Alerter :

- S'entourer d'autres personnes compétentes (appeler un orga, appeler un secouriste qui gèrera l'affaire) ;
- Si personne ne vient et que la situation est urgente, il faut appeler le 15 ou le 18 soi-même.

Secourir :

- Retirer le blessé d'une zone de risque immédiat, toujours sans prendre de risque ;
- C'est dans tous les cas le fait d'une personne compétente : on ne fait que ce que l'on sait bien faire.

1.3. Rôle-play

La base du GN réside dans **l'interprétation de votre personnage**. Vous vous devez donc de **jouer avec ferveur** votre personnage et ce quel qu'il soit (un fou, un ivrogne, un pieu, un homme d'honneur, un couard, une brute, etc...).

C'est votre détermination qui décidera ou non de la crédibilité de votre personnage ; sans crédibilité point d'immersion, et sans immersion point de jeu ! (Ça arrive souvent, mais évitez absolument le coup du « Je viens de me faire maraver la gueule et je suis mort de rire »).

Vous êtes en jeu et l'interprétation de votre personnage commence dès lors que les Orgas lancent le jeu ou que vous vous situez dans la zone de jeu (limites de la zone de jeu précisés au briefing) et ne s'arrête pas tant qu'un de ces derniers n'y met pas fin, ne l'interrompt ou que vous sortiez de ladite zone de jeu.

Les actes de jeu/RP qui ont lieu en dehors des Micro-GN's dont les Orgas ne sont pas informés sont considérés comme inexistant. Evitez donc de prendre des décisions hors Micro-GN's qui pourraient vous porter préjudice en Micro-GN et parlez avec les Orgas !

1.4. Hors-jeu

Pour signifier aux autres participants que vous êtes hors-jeu, il faut **lever le poing fermé**.

Le hors-jeu est permis en cas de :

- Mort de votre personnage (vous allez trouver un Orga pour décider de votre sort) ;
- Souci du respect des règles de sécurité (blessure, objet dangereux).

L'emploi du « 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* ».

En dehors des cas suscités, le hors-jeu est à éviter à tout prix sauf s'il est permis par un orga ou que le jeu est coupé par ce dernier. Pas de hors-jeu en pleine bataille, on ne règle pas un différend en plein milieu du jeu des autres joueurs et dans le cas où le hors-jeu est inévitable (il ne l'est jamais), vous partez à l'écart et vous ne gênez pas ceux qui jouent.

Attention : Une personne signifiant qu'elle est Hors-jeu ne peut s'adresser aux autres joueurs en jeu et est considérée comme invisible pour votre personnage, vous ne pouvez donc ni lui parler, ni l'attaquer. Si pour une raison très valable, vous devez vous entretenir avec elle, il est nécessaire de vous mettre vous aussi hors-jeu.

1.5. Vie de camp

Chaque faction a un campement bien à elle qu'elle devra décorer, meubler et entretenir au mieux pour son usage de jeu comme pour celui des autres. **Remarque :** certaines constructions ont un coût RP en ressources qui sera à voir avec l'Orga Artisanat (ex : en bois ; Cf. Section 4.4).

Ce que vous devez savoir à propos de votre camp et de vos « constructions » :

- Vous pouvez barricader votre campement tout en laissant au moins **2 accès de 2m de larges (minimum)**. Les **barricades** sont infranchissables par les joueurs et doivent respecter certaines règles de sécurité (pas de pieux, pas de clous qui dépassent, rien sur lequel un joueur pourrait s'empaler ou se faire mal).
- Votre campement devra posséder des caisses et autres contenant RP afin d'y cacher vos sacs et affaires non RP. Vous devez les estampiller d'un « **HJ** » pour qu'elles soient reconnaissables (ruban accroché, étiquette). **N.B. :** *il est interdit de cacher des ressources de jeu dans ces caisses HJ.*
- Il n'existe pas de règles de serrures et/ou crochetage. Avoir un coffre-fort n'apportera aucune sécurité supplémentaire si ce n'est de faciliter la surveillance de vos affaires.
- Toute construction de type **tour de guet et vigie** n'aura pour autre conséquence que de permettre de voir mieux.

Rappel de vie en communauté : C'est bien de prendre soin de ses affaires, c'est bien aussi de prendre soin de celle des autres. Mais si quoi que ce soit est au point de se dégrader, nuit à l'expérience de jeu ou est déjà dégradé, prenez en soin comme si c'était à vous tout en cherchant ou en contactant le propriétaire (ou un Orga). Pas d'égoïsme !

2. Combat

Avant-propos : En cas de différend avec un autre joueur, évitez de vous emporter, cela ne fera qu'aggraver le problème.

À la place, mieux vaut :

- Céder (solution la plus mature) et en discuter plus tard avec la personne concernée ;
- Sortir du jeu pour en discuter avec l'autre parti (mais il est préférable de reporter cette discussion à après la bataille) ;
- Si un problème persiste : référez-vous à un organisateur.

2.1. Points de vie globalisés

Un personnage est doté dès sa création de **3 points de vie globaux (PV)**. Il est possible par divers moyens d'accumuler des points de vie supplémentaires.

2.2. Touches et dégâts

Chaque touche nette occasionne **1 dégât** (sauf annonce contraire par l'adversaire) qui représente la perte de **1 PV** pour l'adversaire.

- Une touche n'est pas valable si vous touchez avec la garde/hampe de votre arme ;
- Pour que votre touche soit valide, celle-ci doit être suffisamment marquée (touche nette et franche), l'effleurement ne compte pas ;
- Si le coup est paré, mais qu'il y a quand même touche, la touche ne compte pas (cela comprend les rebonds d'armes, flèches ou carreaux).

2.3. Injonctions et annonces

Les annonces et les injonctions représentent un mot exprimé par un joueur, un PNJ ou même un Orga ayant une conséquence particulière. Elles interviennent régulièrement durant les combats et elles doivent dans tous les cas être prononcées à haute et intelligible voix.

Injonction :

Une injonction correspond à un ordre, à une manière d'obliger un joueur à faire ou subir quelque chose. La plupart de ces injonctions sont des compétences offensives, permettant par exemple de faire fuir un adversaire, de soigner un allié, de faire plus de dégâts etc.

- Pour lancer une injonction, il suffit de nommer à haute voix l'effet de la compétence utilisée tout en désignant sa cible.

Annonce :

Une annonce se lance en réponse à une injonction et permet de résister à certaines compétences. Les joueurs devront donc annoncer un « **Résiste** » en réponse à une injonction adverse.

- Si vous n'avez pas les moyens de résister à une injonction, vous êtes obligé d'en subir les effets et conséquences.

2.4. Blessures, coma et mort

Il est obligatoire de simuler les blessures, le coma et la mort de votre personnage, cela par respect du Rôle-play et pour une meilleure immersion.

Simulation de blessures :

Lorsque vous êtes touchés, vous êtes considérés comme blessés. Vous devez alors **mimer cette blessure**.

Exemple :

Pour un coup aux membres (bras & jambes), vous pouvez simuler la perte du membre en question, en boitant, en agissant plus lentement etc...

Pour un coup au torse, vous pouvez reculer, vous courber, être plus lent dans vos déplacements etc...

Simulation de coma et de mort :

Quand le capital de points de vie (PV) de votre personnage tombe à zéro, votre personnage tombe dans le coma. Les effets du coma diffèrent en fonction de la phase de jeu où votre capital de PV tombe à zéro : en bataille, ou en inter-bataille.

Le coma et la mort en Inter-Bataille :

Durant les inter-batailles, les personnages restent dans le coma pendant environ **10 minutes**. Si au bout de 10 minutes aucun autre personnage (joueur ou non joueur) n'est venu vous relever moyennant des premiers soins, le personnage est alors définitivement **MORT**.

Remarque : Il existe certaines annonces permettant de raccourcir ou prolonger ce délai (Cf. les annonces, et plus particulièrement "**Achever**" et "**Stabiliser**").

Le coma et la mort en Bataille :

Durant les batailles, les personnages restent dans le coma pendant environs **15 secondes**. Si au bout de 15 secondes, aucun autre personnage (joueur ou non joueur) n'est venu vous relever, le personnage est alors définitivement **MORT**.

Remarque : Certains Légenda ont le don de relever les mourants mais ne tardez pas trop à quitter le champ de bataille, votre faction attend les renforts !

Remarques générales :

- On évite le genou à terre et « hop » je me taille !
- Les temps de 15 secondes et de 10 minutes au sol sont formulés de manières indicatives, cherchez toujours à partir le plus discrètement possible et ce que ce soit au bout de 15, 20, 30 secondes en bataille et au bout de 7, 8, 13 minutes en inter-bataille (dans le cas où vous vous seriez fait tuer dans un endroit introuvable par exemple).
- Si votre présence au sol devient dangereuse pour vous et/ou pour les autres, ne restez pas au sol.

Remarques particulières à la **résurrection (compétence PNJ)** :

- La résurrection ne peut aboutir/réussir qu'avec le consentement de l'âme du personnage à ressusciter. Ainsi il doit être demandé à l'âme si cette dernière veut revenir ou non (en RP).
- Un corps incinéré ou incomplet empêche la résurrection d'aboutir.

3. Personnages

3.1. Le rang

Le **Rang** de votre personnage correspond à son expérience militaire, son "grade" en quelque sorte (d'un point de vue Hors-jeu, cela n'a rien à voir avec votre rôle RP au sein de votre Faction). Le Rang est nécessaire pour **acheter vos compétences**.

Remarque : Si vous êtes un novice du GN, que vous venez pour voir, ou tout simplement que vous n'avez pas pris le temps de faire votre personnage : le Rang 0 est fait pour vous !

Augmenter son rang :

Votre personnage de Micro-GN démarre au **rang 1** et son rang **augmente de 1 pour chaque participation à un Micro-GN**. Il n'existe aucun autre moyen d'augmenter son rang.

Remarque :

- Les personnages de Rang 10 ou plus disposent de + 1 PV globalisé ;
- Les personnages de Rang 20 ou plus disposeront de + 1 PV globalisé (donc + 2 PV globalisés au total).

Le rang maximum actuel est le **Rang 15**. Dès lors qu'il est atteint, l'évolution de votre personnage est bloquée (plus d'ajout de rang ni d'XP).

Perdre un (des) rang(s) :

Vous souhaitez changer de personnage ou bien votre personnage est **mort** et vous voulez continuer à jouer et créer un autre personnage, rien de plus simple !

Lorsque vous recréez un personnage, quelle qu'en soit la raison, les personnages de rang :

- Supérieur à 14 perdent 4 rangs pour leur nouveau personnage (min rang 13) ;
- Compris entre 10 et 14 perdent 3 rangs pour leur nouveau personnage (min rang 8) ;
- Compris entre 5 et 9 perdent 2 rangs pour leur nouveau personnage (min rang 4) ;
- Inférieur à 5 perdent 1 rang pour leur nouveau personnage (min rang 1).

Remarque :

Il est impossible de jouer plus d'un personnage actif en même temps (même en cas d'alternance). Tout autre cas de figure est à négocier avec les Orgas et scénaristes.

Spécial GN :

Tous les PJs des GN Kla'Henera sont de rang 15. Pas de progression ni de perte de rang possible pendant un GN.

3.2. L'expérience

L'expérience (XP) a pour utilité l'achat de maîtrises, compétences et de métiers pour votre personnage. Tout comme le rang, l'XP est plafonné à un maximum de **150XP**.

Remarque : Rang 0 = 0 XP

Gagner de l'expérience :

Chaque participation à un Micro-GN vous fait gagner **10 points d'XP**.

Dépenser de l'expérience :

Vos points d'expérience peuvent être utilisés d'une unique manière : par l'achat de compétences, de métiers et de maîtrises.

En cas de mort et/ou de « reroll » :

Que ce soit par la mort ou la simple volonté de "Reroll" (incarner un nouveau personnage) vos points d'expérience ne disparaissent pas ! Ils sont là pour **vous** représenter, vous deviendrez un **joueur vétérans**, vos personnages auront donc toujours toute votre XP accumulée à force de venir jouer.

Spécial GN :

Tous les PJs des GN Kla'Henera possèdent 150XP.

3.3. Les classes

Une classe de personnage représente une fonction éminemment qualifiante pour ce dernier et renvoie à des avantages et des limites en termes de Talents. La classe est l'identité de base du personnage, un cadre, un archétype sur lequel il va se construire. Le choix de la classe se fait dès la création du personnage.

Changer de classe :

Vous pouvez envisager de changer de classe même si c'est compliqué à mettre en place. Pour ce faire, vous devez contacter les Orgas règles et faire votre demande motivée de justifications RP solides.

Bellator :

La classe guerrière se destine aux amoureux des armes et de la violence pure. Apte au maniement de la plupart des armes de contact, le Bellator est un adversaire redoutable au corps à corps, capable d'abattre sans le moindre mal n'importe quel ennemi, pourvu qu'il soit trop présomptueux.

Rôle : Les capacités d'un Bellator résident principalement dans son habilité au maniement des armes, ainsi que dans sa force, généralement supérieure à celle de ses ennemis. Par conséquent, le Bellator n'est efficace qu'au corps à corps et son rôle devra donc être d'engager l'ennemi au plus vite afin de lui causer le plus de dégâts possibles.

Callidus :

Le Callidus est un électron libre spécialisé dans le harcèlement des lignes adverses. Une habilité 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.

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.

Princeps :

Officier de premier rang, au cœur de tous les combats, le Princeps est l'élément qui peut faire la différence entre deux soldats quelques soit leur classe ou leur matériel. Les aptitudes du Princeps au sein d'une phalange d'hommes avec lesquels il a grandi et déjà combattu font de lui le chef dont les talents inestimables améliorent sa suite. Autour de lui chaque soldat sera plus fort, vigoureux ou hargneux, le Princeps sacrifie ses talents pour améliorer ceux de sa phalange.

Rôle : Soutien offensif, le Princeps est aussi un fin stratège. Durant les batailles ils ne perdent jamais de vue leur véritable objectif. Au cœur de la bataille, au sein de sa faction, tirant avec lui son escorte personnelle il cherchera toujours à gagner un objectif stratégique, quelque soit la finalité de la bataille.

Protector :

La spécialité du soldat Protector s'adresse aux personnes les plus robustes. Les Protector sont souvent considérés comme de véritables forteresses. Capables de porter de lourdes armures de plates, ils se distinguent des autres combattants de par leur incroyable résistance, faisant d'eux des adversaires extrêmement complexes à éliminer.

Rôle : La force du Protector réside dans sa ténacité au combat et dans la difficulté qu'auront ses adversaires à le mettre hors-combat. Son rôle est donc d'encaisser et de centraliser les assauts adverses, de manière à ce que ses frères et sœurs d'armes puissent avoir le champ libre.

3.4. Talents

Les arbres de talents sont composés de 3 catégories d'éléments : les compétences, les maîtrises 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 maîtrises, concernent le fait que votre personnage sache manier telle ou telle arme ou soit capable de porter telle ou telle armure.
- 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 :

L'efficacité des **maîtrises** est **intemporelle**, à savoir qu'une fois une maîtrise acquise, elle le reste. À l'inverse, 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.

3.5. Systeme économique

Il n'existe pas sur Kla'Henera de système économique unifié avec une monnaie, des valeurs monétaires précises et à connaître, etc. Ainsi, certains vivent du troc et d'autres utilisent des monnaies régionales. Les différents systèmes économiques de l'univers de Kla'henera n'ont pas cours là où vous allez jouer... pas d'or, pas d'argent encore moins de lettres de change que vous pourrez utiliser légalement et avec pertinence durant les Micro-GN et le GN Kla'henera

Le système économique des Micro-GNs et du GN est essentiellement basé sur le **troc de biens et services**. Certains joueurs parmi certaines factions pourront porter de la monnaie issue de leur région d'origine mais pour l'utiliser elles devront trouver des personnes motivées à thésauriser avec des valeurs étrangères...

Remarques :

- Pour de plus amples renseignements sur les biens et services (ressources, récoltes, crafts) consultez l'organisateur référent en jeu.
- Les transactions ne seront plus contrôlées par les organisateurs, il ne tient qu'à vous de conserver votre trésor entre deux micro-GN et/ou de faire des coffres de factions.

4. Talents

4.1. Maîtrises

Rappel concernant le check : Les armes, armures, projectiles, arcs et arbalètes doivent être soumis au « Check » en début de jeu. Effectué par un organisateur, le Check déterminera si une arme, une armure ou autre est sécuritaire et est donc autorisée en jeu. *Un objet qui ne passe pas au Check n'est **pas** autorisé en jeu.*

L'armement :

- Les arbalètes de poing provoquent 1 point de dégâts, les arcs provoquent 1 point de dégâts et ignorent l'armure. Les arbalètes lourdes provoquent 1 point de dégâts, ignorent l'armure et mettent le joueur touché au sol (injonction « Chute »).
- Toutes les armes et tous les projectiles provoquent 1 point de dégâts en cas de touche nette et non parée.
- Vous ne pouvez lancer qu'un projectile à la fois.
- Les armes à feu provoquent 2 points de dégâts et ignorent l'armure, le rechargement de cette arme prend toujours au minimum 60 secondes.
- Les explosifs provoquent 2 dégâts et ignorent l'armure sur une zone d'effet de l'annonce, ainsi toute personne entendant cette annonce en subit les effets, c'est la règle du « tu l'entends tu prends ! » par un bruit significatif (cf. tableau des annonces).
- Les armes articulées ne font des dégâts qu'avec la partie de frappe : boules du fléau, partie mobile du nunchaku... PAS avec la manche.

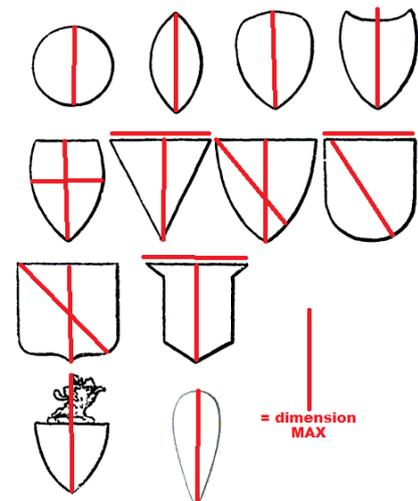
Nom de la maîtrise	Effet	Conditions spécifiques
Armes courtes, longues & bâtardes	Maniement des armes de 30cm à 110cm (comprend les armes articulées inférieures à 90cm Ex : Nunchaku, fléau courts etc...)	X
Armes à deux mains (1)	Maniement des armes à deux mains de moins de 150cm	X
Armes à deux mains (2)	Maniement des armes à deux mains de plus de 150cm	X
Ambidextrie (1)	Permet de manier : une arme longue et une arme courte	Main directrice max 110cm Main non directrice max 60cm
Ambidextrie (2)	Permet de manier : deux armes longues	Main directrice max 110cm Main non directrice max 90cm
Arcs (1)	Nombre maximum de flèches dans le carquois : 5	Puissance maximale : 25 livres
Arcs (2)	Nombre maximum de flèches dans le carquois : 10	Puissance maximale : 25 livres
Arcs (3)	Nombre maximum de flèches dans le carquois : 15	Puissance maximale : 25 livres
Arbalètes (1)	Permet de manier les arbalètes de poing. 5 Carreaux maximum	Puissance maximale : 25 livres
Arbalètes (2)	Permet de manier les arbalètes lourdes. 10 Carreaux maximum	Puissance maximale : 25 livres

Armes de jet	Projectiles de 30cm maximum (5 max) <i>Rappels : les armes de jet ne peuvent servir pour les compétences d'attaque.</i>	Sans armature ! <i>N.B. : Vous pouvez crafter tous type de projectiles (30cm maximum) avec validation Zorga pour cohérence d'univers. Proposez !</i>
Génie Dogovar	<i>Permet le maniement de la poudre noire : Armes à feu ; Explosifs ; nécessite artisanat en jeu et indisponible en bataille</i>	<i>Jouets non motorisés, lanceurs de dards en mousse (nerf et assimilés), modifications esthétiques obligatoires, avec validation Zorga pour cohérence d'univers.</i>
Armes Articulées	<i>Permet le maniement d'armes articulées à 1 main (Taille supérieure à 90cm du bout du manche au bout de l'objet de frappe) Exemples : Fléau d'armes, fléau à riz... Ces armes doivent être maniées à deux mains</i>	<i>La poignée, la partie articulée et l'objet de frappe doivent être recouvert de mousse, latex, ou cordage ; conformément aux recommandations du Check armes (cf. Chap.1.2.b)</i>
Porte-Étendard	<i>Permet de porter une bannière. Nécessaire aux Légenda pour certaines compétences. Il permet de parer, il est transportable à une main MAIS empêche de se mouvoir en combat. Le légenda peut juste tourner sur son pied d'appui s'il est engagé... (NB : l'ordre tactique de repli d'un Princeps permet de sortir du combat même un légenda)</i>	<i>Le porte étendard n'a pas de forme définie, de taille ou de poids minimale ou maximale, mais doit remplir les conditions suivantes : - se tenir/porter à une main ! - se voir par-dessus une mêlée ! - reposer au sol (ou au moins s'adjoindre d'un pied fixe durant les combats.)</i>

Les armures et les protections :

L'armure est, elle aussi, globalisée. Par conséquent, pour avoir un bonus d'armure, il faut que cette dernière **recouvre au moins 50% de votre corps**. Si c'est le cas, une armure vous rapportera un Bonus allant de 1 à 5 points d'armure (PA) qui s'ajoutent à vos points de vie. La validité de votre armure est décidée lors du Check par l'Orga règles présent, et le nombre de PA apportés peut être revu à la baisse en cas d'armure incomplète ou si vous n'avez pas la Maîtrise nécessaire pour la porter.

Exemple : Si vous avez **3 PV** et que vous êtes en armure lourde, vous avez donc 4 PA de bonus. Vous pouvez donc être touché 7 fois avant de mourir.



Rem: Lorsque deux dimensions sont indiquées sur votre type de bouclier, il faudra que les deux dimensions soient inférieures

Remarque :

- L'armure encaisse pour vous les premiers dégâts qui vous sont infligés (à l'exception des dégâts des arcs et arbalètes), ce qui implique :
- Si vous ne portez pas tout ou partie de votre armure, vous ne bénéficiez pas des points d'armure équivalents.
- Lorsque vos points d'armure tombent à 0, vous devrez faire réparer votre armure auprès d'un **Forgeron/Tanneur** (Cf. Chapitre des Compétences) avant de bénéficier à nouveau de vos points d'armure. Les modalités de la réparation sont fournies aux personnages possédant ces compétences-là.

- La superposition d'armures (comme porter une armure légère sous une armure lourde) n'offre pas de bonus d'armure.
- Vous ne trouverez pas dans les arbres de maîtrise le port du casque, cette maîtrise est gratuite. Le port de casque est vivement conseillé pour le point d'armure « gratuit » qu'il procure mais aussi pour l'aspect visuel.

Nom de la maîtrise	Conditions d'équipements	Bonus
Port de l'Armure : Légère	Cuir souple et gambison.	+ 1PA
Port de l'Armure (2) : Intermédiaire	Cuir clouté, maille et fer météorique (latex) ; plate légère (brigandine)	+ 2PA
Port de l'Armure (3) : Lourde	Plate (métal).	+ 4PA
Casque*	Correspondant à la matière de votre armure, le casque doit recouvrir le haut du crâne, et protéger la mâchoire.	+ 1PA* <i>*Sous réserve de validation lors du check.</i>
Maîtrise des Boucliers	Dimension de 40cm max.	Pare les coups bloqués
Maîtrise des Boucliers (2)	Dimension de 85cm max.	Pare les coups bloqués
Maîtrise des Boucliers (3)	Dimension de 105cm max.	Pare les coups bloqués

4.2. Compétences et métiers

Les compétences et les métiers sont **répertoriées et classées dans les livrets de classe** pour des soucis de pratique. Nous vous renvoyons vers ces livrets pour choisir votre classe et ainsi le panel de compétences et de métiers disponibles pour votre personnage.

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.

4.3. Annonces et injonctions

Achèvement	<p>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 !).</p> <p><u>Rappel :</u> Achever un personnage signifie TUER ce personnage pour de bon !</p>
-------------------	--

Assassinat	<p>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.</p> <p><u>Rappel</u> : L'assassinat devra se suivre d'un achèvement pour que la victime meure "pour de bon".</p>
"Chiffre"	<p>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.</p>
Ethéré	<p>Un joueur sous forme éthéré ne peut être impacté par des attaques ou des compétences.</p>
Focus	<p>Le lanceur doit se tenir immobile et ne peut combattre durant la durée de la compétence.</p>
Fuite	<p>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.</p>
Létale	<p>Si vous êtes touché par une annonce Létale vous tomber automatiquement au sol, quelque soit votre nombre de PE de PA ou même vos compétences.</p> <p>Il est impossible de parer ou de résister à une annonce Létale (même avec un Focus).</p> <p>Vous pourrez esquiver le projectile de l'engin de siège.</p>
Peur	<p>L'adversaire fuit durant les 5 prochaines secondes et s'éloigne du lanceur.</p>
Provocation	<p>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.</p>
Pugilat	<p>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).</p>
Reculé	<p>La cible de l'injonction doit reculer de deux mètres environ, que le coup/flèche soit paré(e) ou non.</p>
Souffrance	<p>La cible tombe au sol et y reste pendant 5 secondes (et doit jouer le RP de sa souffrance).</p>
Soumission	<p>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.</p>
Terreur	<p>La cible fuit durant les 10 prochaines secondes et s'éloigne du lanceur.</p>
Chute	<p>La cible de l'injonction (ou du carreau d'arbalète lourde) doit tomber au sol, que le coup/carreau soit paré ou non.</p>
Torture	<p>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.</p>

4.4. Engins de sièges

Vous pourrez posséder des **engins de siège** pour protéger votre campement (balistes, trébuchet, canon etc.) et les utiliser sans avoir besoin d'un Talent particulier. Ces engins, qui auront au préalable passé le check armes (Cf. Section 1.2.3.) et le check cohérence univers, sont soumis à quelques restrictions :

- L'engin de siège est une arme **statique**, elle peut juste tourner sur elle-même pour se réorienter.
- L'engin n'est **pas volable** par qui que ce soit (comme pour les armes). En revanche il est **sabotable**.
- L'engin de siège s'utilise uniquement **hors batailles**.
- L'engin étant à l'échelle supérieure de l'infanterie, l'engin possède la règle "**Létale**" (comme un assassinat, la victime s'écroule au sol quel que soit son nombre de points de vie, d'armures, ou son équipement).
- L'engin de siège ne tire qu'une fois par minute, **1Tir/min**, le rechargement complexe étant à mimer par l'équipe d'artilleurs.

Il tiendra à chacune des factions de mettre en place ces éléments de jeu pendant la partie de manière RP en considérant le temps que vos personnages y passeraient, **et** en ayant au préalable récupéré **toutes les ressources nécessaires** (voir avec l'Orga Artisanat).

Par exemple, afin de construire une baliste, il faudrait éventuellement :

- 2 unités de minerai (compétence Mineur),
- 4 unités d'os/nerfs/peaux (compétence Chasseur) pour fabriquer les cordages,
- 2 unités de bois (compétence Herboriste),
- 2 jours ETP (=équivalent temps plein)

