



## RÈGLES DE GUERRE – ISHURAL

### Pillage, Engins de Sièges, Troufions et Coffres/Ressources d'Alliance

#### 1) Engin de Siège :

Les joueurs Bricoleurs peuvent fabriquer un engin de siège. Cette machine consomme une « **Poudre à canon** » à chaque tir, sans poudre à canon, il ne peut plus tirer.

Le tir d'un engin de siège n'est validé qu'une fois que l'opérateur de visée a hurlé « **Amorçage, En joue, FEU !** ». L'engin doit être manipulé par au moins **3 opérateurs**, l'un d'entre eux doit obligatoirement être **Bricoleur**.

L'engin de siège possède **10PV**, s'il est détruit, il pourra être réparé par un bricoleur.

L'engin de siège doit toujours être utilisé en présence d'un orga, le tir d'un engin de siège inflige **1 point de dégât parce armure a toute une rangée de joueur en même temps**, et leur inflige l'annonce « **tombe** ».

Un engin de siège permet aussi de détruire la **porte d'un bastion**, obligeant l'armée du bastion à sortir ou, ouvrant la voie à un **pillage** de camp.

Les **Forgerons** possèdent la capacité de réparer les portes de camp, cela leur sera indiqué dans leur livre de recettes.

#### 2) Pillage de camp :

##### a) Conditions de lancement d'un pillage :

Si ces conditions sont réunies, le jeu passe en mode « **pillage de camp** »

1. Camp vide suite à une bataille ou une sortie de l'alliance et la porte détruite.
2. L'armée du camp est forcée d'en sortir suite à l'utilisation d'un engin de siège pour démolir la porte. Puis vaincue devant. (Voir : **Livre de règles, Chap. 3, champs de bataille**)
3. **Obligatoire : Le mode pillage ne peut démarrer qu'à partir du moment où il n'y a plus AUCUNE résistance armée face aux attaquant.**

##### b) Déroulement d'un pillage :

Les envahisseurs doivent se tenir à l'intérieur du camp pendant un temps donné et simuler le pillage. **Aucun objet ne doit être endommagé réellement pendant un pillage.** S'ils tiennent suffisamment longtemps, le pillage sera réussi, et les pilleurs recevront une récompense.

**Point RP :** Un pillage ne permet pas de détruire un camp définitivement, car les renforts venus des pays voisins rebâtiront les camps dans les heures qui suivent. Le moyen de défaire totalement une alliance et l'empêcher de menacer les autres est à découvrir en jeu.

### 3) Jouer un Troufion :

Lorsqu'une bataille est lancée, chaque joueur peut décider d'y participer en jouant son vrai personnage, avec ses compétences et puissantes aptitudes, OU, en jouant un **Troufion**.

Un troufion est un soldat générique, un conscrit de l'armée. Envoyé en renfort en Arcadia pour se battre jusqu'à la mort. Pour incarner un Troufion, le joueur doit au moment où il se rend sur le lieu de la bataille, maquiller **deux croix noires** sur son visage.

Le joueur devient donc "méconnaissable". Cela signifie que le joueur n'incarne plus son personnage principal pendant la durée de la bataille mais un troufion à la place. Incarner un Troufion n'est possible **UNIQUEMENT** qu'en Bataille, siège ou pillage.

Le joueur ne pourra reprendre son véritable personnage qu'une fois la Bataille, le Siège ou le Pillage **TERMINÉ**. Il est interdit de basculer de personnage à troufion ou de troufion à personnage au milieu d'une Bataille/Siège/pillage, même si le troufion est mort.

Il est donc interdit au joueur de retirer ses croix de troufion avant la fin de l'affrontement. Une fois que le joueur récupère son personnage, il doit redémarrer son jeu à partir de son camp d'alliance une fois les pilleurs partis.

Un troufion permet de ne pas mettre son personnage en danger pendant une bataille mais est extrêmement faible et ne possède aucune des compétences de votre personnage.

Le Troufion possède toujours les caractéristiques suivantes :

- 2 PV
- 2 Point d'Armure
- Toutes ses armes ne font **qu'un seul point de dégât** (même les armes lourdes).
- Il a le droit d'utiliser des armes d'hast mais à deux mains obligatoirement, idem pour les armes lourdes.
- Il a le droit d'utiliser un bouclier.
- Il ne possède aucune autre compétence
- Quand le troufion arrive à 0PV, il tombe en agonie, mais son agonie ne dure que deux minutes au lieu de cinq.
- Le troufion n'est pas très malin
- Le troufion obéi aux ordres

Si vous jouez un troufion est que vous vous faites abattre pendant une bataille, votre troufion est définitivement mort pour cet affrontement, vous n'avez qu'un seul troufion par bataille.

#### 4) Coffres Joueurs :

Les coffres joueurs servent aux participants à y placer leurs objets de quêtes et/ou leur argent personnel, ressources et autres objets de jeu. Le contenu des coffres est volable et les coffres crochetable par des voleurs. Chacun de ces coffres doit porter une étiquette « **en jeu** » ou au moins un **ruban doré** si aucune étiquette n'est disponible.

ATTENTION : pour des raisons de sécurité et éviter les pertes, les voleurs et pilleurs **ne peuvent pas prendre les coffres sous le bras et partir avec**. Ils devront les ouvrir ou les crocheter pour s'emparer du contenu.

Les coffres joueurs devront être entreposés dans des zones **EN JEU** obligatoirement. A partir du moment où un siège de camp a débuté, il est **impossible** à un joueur d'évacuer son coffre personnel hors du camp ou de transférer les objets dans ses poches. Il devra le laisser où il est.

Il est inutile d'entreposer des objets de jeu dans une tente HRP. Ces objets seront de toute façon considérés comme posés dans les zones **en jeu** du camp.

Camoufler des objets de jeu dans sa tente HRP est donc considéré comme de la triche.

Il peut arriver que certaines objets magique ou reliques légendaires soient impossible à dérober à cause de leur puissance divine. Ces cas de figures seront à découvrir en jeu.

En mode pillage, les pilleurs devront effectuer les crochetages et **subiront les pièges et enchantements** placés sur les coffres joueurs de manière identique au jeu normal. Il ne leur est donc pas assuré de réussir à s'en emparer si des renforts interviennent avant qu'ils puissent les prendre.

#### 5) Ressources d'Alliance :

Dans chacun des camps des trois alliances, un ORGA/PNJ sera présent comme gardien des ressources, ce dernier fera le lien entre les joueurs du camp et les ressources de l'ensemble de l'alliance en provenance des autres régions du monde d'Ishural. Les joueur ou L'Etat-major de l'alliance pourront lui réclamer des ressources pour la guerre. Si leur demande est acceptée par les grands dirigeants se trouvant à l'autre bout du monde, le gardien des ressources pourra leur accorder une ou plusieurs livraisons.