



Règles du jeu

V1.0

CHAPITRE 1 - l'essentiel	5
Préface	5
Lexique & Abréviations	5
Contact	6
Présentation	6
Note d'intention	6
Le Fairplay	7
Règles de Sécurité	7
Armes et Equipement	7
Armes à feu :	7
Combat	8
En cas d'accident ou de blessure	8
Rappels de Savoir Vivre	8
Alcool et substances illicites :	8
Hors-Jeu (HRP)	8
Marqueurs Visuels (Brassards et Rubans colorés)	9
Fanion de Couleur :	9
Safe Zone	9
Les jeux "Tabous"	10
Jeu intime	10
Jeu violent	10
CHAPITRE 2 - Races et Archétypes	11
Archétypes	11
FORCE :	11
DEXTERITÉ	11
PRÉSENCE	12
PRÉVENANCE	12
INSTINCT	13
SAVOIR	13
Races jouables	14

Les Sapiens ou « Humains » :	14
Les Elvens :	15
Les Cyber-Elvens :	15
Les Ziniacs :	15
Les Prismatiques :	16
Les Androïdes :	16
Les Ogroïdes :	17
Les Ferronautes :	17
Les Machines Intelligentes (IA):	17
Les Orks :	18
Les Hybraliens :	18
Les Saronides :	19
Les Goblinoïdes :	19
Les Nécroformes :	19
CHAPITRE 3 - Le BATTLE ROYALE GALA	20
Objectifs du Battle Royale Gala :	20
Les règles du Battle Royale :	21
Le Diamond Globes Talent Show	22
Le Grand Gala	23
CHAPITRE 4 - Système de Jeu	23
Les Annonces	23
Combat	23
Définition issue de la FédéGN :	23
Phases de combat	23
Armes et armures	25
Les types d'armes	25
Armes Longues (Corps à corps)	25
Armes Courtes (Jet et Corps à corps)	25
Armes à feu (armes nerfs)	26
l'Ambidextrie	27
Arc et Arbalètes	27

Boucliers de GN	27
Fusils énergétiques :	27
Les Armures	28
La Magie	28
Rituels	28
Le Pugilat	29
Vol	30
Le Coma et La Mort	30
Agonie	30
Coma	30
Mort	30
CHAPITRE 5 - Objets et consommables	31
La Plateforme Motoko :	31
Le Recycleur Motoko :	31
Les Néo-Crédits (la monnaie)	31
Les Kits de Soins	31
Les Générateurs de Bouclier :	31
Les Cristaux de Mana:	32
Les Cartouches de Piratage :	32
Les Étoiles de Prestige :	32
CHAPITRE 6 - Annonces	32

CHAPITRE 1

L'essentiel

Préface

Bienvenue dans le livre de règles du mini jeu de rôle Grandeur Nature/murder (mini GN) **Ishural SG**.

Nous vous encourageons à lire les pages qui suivront en préparation du jeu.

Lexique & Abréviations

Pour commencer, voici une liste des sigles/acronymes et autres termes qui vous serviront dans votre lecture des règles ainsi que sur le terrain de jeu :

-Fairplay : Respecter les règles et être bon joueur avec les autres. Essentielle pour garantir une bonne expérience à chacun.

-GN : Abréviations utilisées pour désigner un jeu de rôle **Grandeur Nature**.

-Harlequins : Terme en jeu pour désigner les organisateurs, n'hésitez pas à l'utiliser pour éviter de sortir du jeu. « Je cherche un Harlequin » plutôt que « Je cherche un Orga ».

-HRP : Hors Role Play. Cela sert à définir toute chose sortant de la diégèse du jeu.

-Mana : Il s'agit de l'énergie utilisée par les mages pour lancer des sorts. Voir règle de magie pour plus de précisions.

-Orga : Abréviations du terme "**Organisateurs**". Il sert à désigner les membres de l'équipe organisatrice d'Ishural. L'utilisation du terme "Harlequin" est à privilégier.

-PA : **P**oint d'**A**rmure d'un personnage.

-PJ : **P**ersonnages **J**oueurs. Ce sont les personnages interprétés par des joueurs.

-PNJ : **P**ersonnages **N**on **J**oueurs. Ce sont des personnages joués par des joueurs mais complices des organisateurs. Leur objectif est d'offrir du jeu et de l'animation.

-PV : **P**oints de **V**ie d'un personnage.

-RP : **R**ole**P**lay. Traduit "Jeu de Rôle", il s'agit du plaisir d'incarner un personnage dans un univers donné et de rester dans son rôle. La raison pour laquelle nous sommes tous ici.

-Stop Hors-jeu : Annonce à utiliser en cas d'accident, de malaise, de problème urgent, ou de situation grave. Si vous l'entendez, arrêtez immédiatement la scène en cours.

Il peut être utilisé pour prévenir toute forme de danger. Si une scène devient réellement problématique et que le « vraiment vraiment » ne suffit plus, vous pouvez utiliser cette annonce. Tout abus de cette annonce par les joueurs sera sanctionné. Elle ne sert pas à éviter des conséquences de jeu.

-Safe-Zone : Il s'agit des tentes HRP accueillant les personnes ayant besoin, pour quelconques raisons, de sortir du jeu.

-Vraiment Vraiment : Cette formule peut être utilisée par tous. Elle permet de communiquer un point hors jeu en restant dans son personnage favorisant l'immersion à chacun. Il peut être utilisé comme un premier palier discret pour signifier un problème ou un malaise concernant une interaction de jeu. Exemple : "Je souhaite **vraiment vraiment** que vous arrêtiez." ou "J'ai **vraiment vraiment** besoin de boire de l'eau.".

Contact

En cas de questions, vous pouvez nous contacter via :

- La page Facebook - <https://www.facebook.com/IshuralSG>

- Le Site Officiel - <https://www.ishural-gn.com/>

Présentation

Ishural : La Saga Galactique (Ishural-SG), se déroule dans un univers de science-fiction et de fantasy. Dans cet univers coloré, une force mystérieuse capable de modifier les lois de la réalité est omniprésente dans l'univers, on l'appelle : "Energie Transgressante" ou "E.T" . Ceux qui s'interrogent sur cette énergie mystérieuse se tournent souvent vers L'Augurologie, aussi appelé le culte des Aspects, une religion polythéiste qui prophétise l'existence de huit forces primordiales dans l'univers.

Mêlant magie, religion, science et technologie, l'E.T a permis à de nombreux peuples intelligents de coloniser des planètes, et, au fil des siècles, une gigantesque communauté galactique s'est formée. Ce monde est partagé entre différentes factions et races, chacune ayant ses propres objectifs et conflits internes. Entre toutes ces races, ces Méga corporations et ces nations multi-planétaires, le chaos règne souvent. Dans cette galaxie où la géopolitique et le divertissement de masse ne font qu'un. Dans laquelle la magie et la science coexistent, impossible de prévoir quels événements scelleront le destin de lunes, de planètes ou de systèmes solaires tout entiers. Nous sommes en l'an 84 3037 du calendrier Elven, simplifié 3037 pour les Sapiens. Aux prémices d'une nouvelle crise diplomatique à l'échelle galactique. L'élection du nouveau gouverneur d'Ultra Vegas City approche. Les combattants les plus prometteurs du monde connu sont appelés par la GCW, la fédération des gladiateurs galactiques, pour participer à un tout nouveau programme de divertissement interplanétaire, le **BATTLE ROYALE GALA**. Un événement médiatique très attendu où méga corporations, politiques et sponsors en tous genre comptent bien faire peser la balance afin de prendre le contrôle d'Ultra Vegas City, La capitale du show business interplanétaire.

Note d'intention

Cet événement de type Murder/Mini GN regroupera des joueurs débutants comme expérimentés, dans un format entre 80 et 100 joueurs. Chaque participant créera un personnage à l'aide d'un questionnaire fourni par l'organisation. Les joueurs devront choisir un peuple, une origine, un

nom, un archétype de jeu et fabriquer l'histoire de leur protagoniste. Les joueurs seront libres d'écrire un personnage fortement développé ou un individu générique sur lequel improviser. Le jeu sera un mélange équilibré entre combat, diplomatie, enquête et socialisation. Les participants pourront essayer d'influencer les événements en se mêlant aux invités prestigieux du Gala, ou en se jetant dans l'arène du Battle Royale afin de faire valoir leur prestige par les armes. L'évènement s'étendra sur la durée d'une soirée, il s'agira donc d'un jeu court mais intense.

Le Fairplay

La règle primordiale de tout GN

- **Respectez la diégèse du jeu**, ne sortez pas de votre personnage sauf en cas de nécessité absolue en utilisant la règle du « Hors-Jeu ».
- En jeu, **ne faites aucune distinction entre les PJ et les PNJ**. Faites également comme si les organisateurs n'existaient pas, au maximum.
- Suivez les règles, **jouez les effets et les attaques que vous recevez, et assumez-en les conséquences**. Ne pas prendre en compte des attaques ou effets reçus, ou refuser d'assumer les conséquences des actes de son personnage est de la **TRICHE** pure et simple. Les organisateurs seront intransigeants face à un cas avéré de triche. Les joueurs suspectés de triche recevront un carton jaune. En cas de récidive, ils recevront un carton rouge qui sera suivi d'une exclusion du jeu, temporaire ou définitive, selon la gravité de la triche.
- **Si votre personnage est tué, acceptez-le**. La guerre est souvent cruelle. Votre jeu ne s'arrêtera pas là pour autant.

Règles de Sécurité

Armes et Equipement

Votre équipement de combat doit être uniquement composé d'armes en latex molles prévues pour la pratique exclusive du GN. Toute arme réelle, en métal ou dans une matière jugée trop dure par les organisateurs, sera interdite sur le terrain. Un check des armes sera effectué. De nombreuses boutiques spécialisées dans le GN proposent des armes et objets de jeu approuvés. Si vous décidez de ressortir en jeu une arme déjà jugée au préalable comme dangereuse, vous serez exclu du GN. Les armures ne doivent pas porter d'éléments pointus en métal susceptible de blesser par accident.

Où acheter mes armes et autres matériels ?

Nous recommandons l'utilisation d'armes de fabricants certifiés. Voici une liste pour vous aider dans vos recherches et il en existe bien d'autres !

- Epic Armoury - <https://www.epicarmoury.com/>
- Mon GN - <https://mon-gn.com/>
- Andracor - <https://www.andracor.com/fr>
- Your Larp Store - <https://www.dein-larp-shop.de>
- Mytholon - <https://www.mytholon.com>

Armes à feu :

Pour toutes les armes à feu, vous utiliserez des pistolets et fusils nerfs, librement customisables visuellement, ils doivent tirer les munitions molles habituelles pour ce type de jouet. Il est interdit

d'utiliser un nerf modifié qui tirerait autre chose que les munitions prévues à la base. Les armes airsofts sont interdites. Les armes réelles sont évidemment elles aussi totalement interdites, même chargés à blanc.

Vous trouverez les descriptions précises des règles de Nerfs et Armes de GN dans le chapitre 4.

Combat

Il est interdit de frapper fort et à la tête, aux parties génitales ou sur les poitrines féminines. Nous vous encourageons à pratiquer des entraînements RP en compagnie de vos partenaires de jeu pour faire connaissance. Dans le labyrinthe nous vous recommandons d'éviter de courir.

En cas d'accident ou de blessure

Stoppez le jeu immédiatement et mettez en sécurité la personne concernée. Puis avertissez rapidement les organisateurs qui appelleront les secours. En cas d'absence d'organisateur, appelez les secours. Le jeu restera en pause jusqu'à la résolution du problème et ne reprendra que si cela est possible.

Rappels de Savoir Vivre

- **Veillez à votre sécurité et celle des autres joueurs.**
- **Surveillez votre matériel et respectez celui des autres joueurs et de l'organisation.**

Toute dégradation sur les décors et bâtiments sera sanctionnée.

- **Respectez la propreté des toilettes présentes** sur le terrain, nous sommes nombreux. Permettons à chacun d'avoir une bonne hygiène dans les meilleures conditions.
- **Les feux sont évidemment interdits sur les événements en intérieur.**
- **Ne laissez pas traîner vos déchets.** Quel que soit le lieu de l'évènement, Respectez le tri sélectif dans les poubelles. Pour les fumeurs, veuillez avoir un cendrier et jetez vos mégots dans une poubelle. Un espace fumeur à l'extérieur sera aménagé. La cigarette est interdite dans les lieux en intérieurs. Un mégot jeté au sol peut vous valoir une expulsion pour **danger d'incendie**.
- **Les animaux ne sont pas autorisés sur cet événement.**
- **Respectez les locaux qui nous reçoivent.**

Alcool et substances illicites :

Toute substance de type drogue et la consommation de celle-ci est formellement interdite sur tout l'évènement. Ce genre de comportement vaudra une exclusion immédiate et définitive du GN.

Ainsi qu'une intervention possible de la police.

Pour l'alcool, tout participant en état d'ébriété encourt des sanctions de l'organisation.

Hors-Jeu (HRP)

Le « Hors-Jeu » est signifié lorsqu'un joueur lève son poing fermé. Il peut être utilisé pour poser une question importante à un organisateur, expliquer un effet particulier ou vous occuper d'un problème hors jeu. Vous ne devez l'utiliser qu'en cas de réelle nécessité et ne surtout pas en abuser car il peut facilement ruiner l'immersion.

Marqueurs Visuels (Brassards et Rubans colorés)

Des indications écrites, des marqueurs visuels et des rubans de couleurs seront noués autour de certains objets ou personnages. Chacun a sa signification :

- **Brassard Noir ORGA/ou Badge ORGA** : Il s'agit du symbole des organisateurs. La mention "ORGA" sera lisible dessus.
- **Ruban Violet** : Le personnage est sous forme spectrale ou fantomatique. Vous ne pouvez pas le voir, sauf compétences spéciales. (Seul un ruban violet est valable, un personnage simplement habillé en violet est visible comme les autres)
- **Ruban Bleu** : Signifie que l'objet/le personnage possède une aura/un bouclier/un effet magique visible.
- **Ruban Vert** : Signifie que l'objet/arme est empoisonné.
- **Ruban Rouge** : Le joueur est fermé aux jeux tabous : le jeu intime et le jeu de torture physique et psychologique. Vous ne devez donc pas vous engager sur ce type de jeu avec ces joueurs.
- **Ruban Rose** : Le joueur est une personne fragile et/ou en situation de handicap. Il ne peut pas être mêlé à un combat à la touche ni à une bagarre quelconque. Si une personne fragile est prise dans une scène de combat, elle doit d'abord être mise à l'écart avant que la scène puisse reprendre.
- **Bras en croix** : Le personnage est invisible. Ignorez-le.
- **Objet avec une étiquette numérotée** : Objet de jeu référencé par l'organisation.

Fanion de Couleur :

Les Fanions de couleurs servent à repérer les équipes lors du Battle Royale, **à ne pas confondre avec les rubans décrits précédemment.**

Fanions :



Rubans :



Safe Zone

Le lieu investi pour l'évènement ne permet pas d'installer une Safe Zone de manière assurée. Toutefois, quiconque en sentant le besoin peut venir voir un organisateur ou une personne de confiance afin d'être écarté du jeu le temps nécessaire. (Nous allons faire de notre mieux pour trouver un espace minimum pour un joueur qui en aurais besoin)

Les jeux “Tabous”

Jeu intime

Il s'agit d'un jeu **SIMULÉ**.

Dans le monde d'Ishural, de nombreux peuples et cultures possèdent un mode de vie très hédonique et sexualisé. Le jeu de séduction et le jeu sexuel sont donc autorisés sur Ishural.

Le consentement des deux partis est obligatoire pour qu'une telle action en jeu puisse avoir lieu. Pour proposer une scène de jeu intime, le proposeur doit demander à son partenaire de jeu s'il veut “vraiment vraiment” jouer cette scène qu'il pourra accepter ou non. Suite à cela, si une situation roleplay intime vous ennuie ou vous gêne, n'hésitez pas à utiliser le “vraiment vraiment” pour mettre fin à la scène. Si un joueur continue d'insister après un “vraiment vraiment”, il sera sanctionné par les organisateurs.

Pour simuler un bisou sur la joue, les joueurs pourront se tenir le petit doigt. Pour un baiser, les joueurs pourront se tenir les deux petits doigts. Pour simuler un acte charnel, les protagonistes de celui-ci pourront chacun manger une sucrerie ou un bonbon.

Jeu violent

La simulation de torture pour des interrogatoires ou lors de la capture de prisonniers est autorisée avec des restrictions. Il faut au préalable demander l'avis aux participants. S'ils sont fermés à ce type de jeu, la scène devra être élipisée.

Il est possible de contraindre un personnage avec des liens factices ou de fausses menottes. (Les vraies paires de menottes avec clé sont interdites). Vous devez aussi simuler la contrainte avec des liens **non serrés ou déjà ouverts**.

À tout moment, n'importe quel participant à la scène peut utiliser le « Vraiment Vraiment ». Si la scène devient problématique, nous comptons sur vous pour être prévenant avec vos partenaires de jeu.

La simulation de viol et/ou d'agression sexuelle est **TOTALEMENT INTERDITE**, même élipisée. **Aucun événement de ce type n'aura lieu sur le GN. Tout manquement à cette règle entraînera une exclusion immédiate.**

En revanche, les histoires de vos personnages peuvent contenir ce genre de choses. L'organisation sera particulièrement attentive aux comportements douteux.

CHAPITRE 2

Création de personnage et Archétypes

Dans Ishural SG, vous avez accès à une liste de peuple jouables, chacun liés à une ou plusieurs factions. Vous devrez donc choisir parmi une de ces races, et avoir un costume cohérent avec celle-ci. Dans un deuxième temps, vous choisirez un archétype, qui définira les capacités et le style de jeu de votre personnage.

PS : Il est demandé à chaque participant d'apporter un petit sablier de 3 minutes dans la mesure du possible. Il vous servira pour utiliser vos compétences.

Archétypes

Après avoir choisi votre race et origine, vous devrez choisir un archétype pour votre personnage :

1) FORCE :

Soldat, guerrier de l'espace, bagarreur de rue, lutteur, Astrobarbare ou garde du corps, vous êtes une force de la nature et votre carrure n'a d'égal que votre puissance de frappe.

- **PV supplémentaires niv2** : Vous démarrez avec 6 Points de vie au lieu de 3
- **Brute épaisse** : Votre arme de prédilection au corps à corps fait 2 dégâts. (Le bonus n'est effectif que sur une seule arme de votre choix pour tout l'événement). Vous devrez présenter cette arme à l'organisation à votre arrivée, les orgas placeront alors un ruban bleu dessus pour signifier sa particularité.
- **Armes Longues** : votre personnage peut s'équiper d'une arme de corps à corps d'une longueur supérieure à 25cm.
- **Ambidextrie (corps à corps)** : Vous pouvez manipuler deux armes au corps à corps, courtes ou longues, cependant, une seule des deux inflige le bonus de dégâts de votre arme de prédilection.
- **Ambidextrie (mixte)** : Vous pouvez utiliser un pistolet et une arme de corps à corps en même temps.

2) DEXTERITÉ

Militaire, Tireur, Sniper, Braqueur de banque, Chasseur de bêtes, Pistolero ou Champion de tir sportif, vous ne ratez jamais votre cible et vos mouvements sont plus rapides que votre ombre. Vous aussi vous êtes très athlétique même si vous préférez garder vos ennemis à distance.

- **PV supplémentaires niv1** : Vous démarrez avec 4 Points de vie au lieu de 3

- **Ambidextrie (armes à feu)** : Vous pouvez manipuler deux pistolets à distance en ambidextrie. (Chaque touche avec une arme à distance fait toujours 1 points de dégât) Les munitions d'arme à feu sont achetables sur la plateforme Motoko. Vous pouvez donc porter jusqu'à deux armes à feu sur vous.
- **Armes à feu lourdes** : Vous pouvez utiliser des armes à tir automatique à condition de les porter à deux mains (fusils d'assaut etc...) (non utilisables en ambidextrie).
- **Ambidextrie (mixte)** : Vous pouvez utiliser un pistolet et une arme de corps à corps en même temps (attention votre arme de corps à corps est forcément une arme courte)

PS : n'oubliez pas, les boucliers holographiques protègent contre toutes les attaques à distance. Seules les armes de c.a.c peuvent les détruire. Pensez-y lorsque vous établirez vos stratégies.

3) PRÉSENCE

(jeu difficile, recommandé pour les joueurs expérimentés)

VIP, Célébrité, Politicien, Riche héritier, PDG, Homme d'affaire, Diplomate ou Chef de bande locale, votre réputation vous précède et vos ressources sont conséquentes, en tant qu'individu de valeur, il est normal que vous preniez part aux événements importants de la galaxie

- **Finances** : Vous disposez d'une énorme réserve de Néo-Crédits supplémentaire en début de jeu et qui se réapprovisionnera au fur et à mesure.
- **Renseignements** : Vous pouvez demander au maître du jeu des renseignements sur un individu qui vous intrigue, attention les informations pourront prendre du temps à arriver.
- **Réputation** : Les autres personnages ont probablement déjà entendu parler de vous et connaissent votre renommée.
- **Protection Juridique** : Si un personnage vous attaque ou vous tue, une prime sera mise par les autorités pour sa capture ou sa mort.
- **Sponsor** : Vous seul avez la capacité de fonder une écurie de combattant et de la valider auprès de la GCW. Vous recevrez des sommes d'argent et du prestige à chaque fois que votre équipe est victorieuse dans l'arène. Vous pouvez recruter au maximum 6 personnes dans votre écurie.

4) PRÉVENANCE

Infirmier, Biomancien, Médecin, Assistant, Serveur, Cuisinier ou Sauveteur, vous êtes de ceux qui prennent soin des autres et qui leur permettent de s'en sortir dans les moments difficiles, que ce soit en leur apportant un peu de chaleur humaine ou en les percutant avec vos outils.

- **Soin** : Vous pouvez soigner la totalité des blessures d'un individu ne se trouvant pas en agonie sans la nécessité d'un Kit de soin, vous devez pour cela effectuer un RP de 3 minutes (1 sablier) Les autres joueurs voulant se soigner doivent utiliser un kit de soin, achatable sur la plateforme Motoko.

- **Réanimation** : Vous pouvez réanimer un personnage en agonie grâce à une technique de votre cru (pique d'adrénaline, rituel biomantique ou autre technique dont vous avez le secret), vous devez pour cela effectuer un RP de 6 minutes (2 sabliers). Le personnage réanimé se retrouve à 1 PV.
- **Auto soin** : Vous pouvez vous soigner vous-même en cas de blessure sans agonie, pour cela vous devez effectuer un RP de 3 minutes (1 sablier) pour récupérer 1 PV. Cette compétence ne marche pas en cas d'agonie.

5) INSTINCT

Prestidigitateur, Artiste, Musicien, Magicologue, Ritualiste, Prêtre ou Cultiste, vous êtes capable de communiquer avec le surnaturel, les force de la réalité ou avec les esprits de votre public. Vos sens exceptionnels et vos facultés uniques font de vous un être énigmatique et fascinant.

- **Rite** : Vous pouvez réaliser un rite en solitaire vous permettant d'obtenir aléatoirement une annonce à usage unique au contact d'un autre individu. Pour cela, vous vous munirez d'un dé à 6 faces, chaque face correspondant à une capacité. Lors de votre rite, vous lancerez le dé et obtiendrez l'annonce correspondant à la face obtenue. Le Rite doit durer au moins 3 minutes (1 sablier), vous ne pouvez obtenir qu'une seule annonce à la fois. Vous devez l'utiliser ou vous en séparer pour refaire un rituel et en obtenir une autre.

Les annonces sont les suivantes : 1=Entrave, 2=Vérité, 3=Aveuglement, 4=Amnésie, 5=Euphorie, 6=Douleur

Dans le cas où l'annonce obtenue n'est pas celle que vous souhaitiez, vous pouvez forcer le destin pour recevoir directement la bonne, mais cela vous coûtera un point de vie OU un cristal de mana achetable sur la plateforme Motoko (les forces occultes sont sans pitié !). **ATTENTION** : pendant les phases de combat d'arène, la durée du rite est réduite à 30 secondes. uniquement pendant les combats d'arène officiels.

- **Rituel** : Vous pouvez réaliser un rituel en groupe (au moins 3 personnes) qui vous permettra de provoquer un effet original (le meneur de rituel devra communiquer son objectif à l'orga présent lors du rituel qui appliquera ensuite la décision) si vous souhaitez que votre rituel applique un effet à un personnage, le personnage ciblé devra être présent au centre du rituel, que ce soit par choix ou par contrainte. Attention le ritualisme est une pratique risquée (voir règles de rituel).

6) SAVOIR

Technicien, Scientifique, Pirate, Hacker, Ingénieur, Savant, Constructeur ou Analyste, vous êtes un expert des technologies de l'univers et votre savoir-faire est sans égal. Aucune machine, énigme ou relique ancienne n'a de secret pour vous.

- **Bouclier holographique** : Vous pouvez activer ou réactiver un bouclier holographique à partir d'un générateur de bouclier sur une tierce personne ou sur vous-même en effectuant un RP de réglage de 3 minutes (1 sablier). Les boucliers holographiques protègent contre les attaques à distance. Le bouclier disparaîtra à la première attaque de corps à corps que recevra le porteur, ce coup ne provoquera

aucun dégât. Les effets des annonces magiques ne sont pas affectés. Vous ne pouvez porter qu'un seul bouclier holographique à la fois. Les autres joueurs peuvent également récupérer un générateur de bouclier (bracelet bleu) mais ne pourront pas l'activer sans vous. Les générateurs sont une ressource possédée principalement par les techniciens mais il en existe en rare exemplaires sur la plateforme Motoko. Une fois détruit, le bouclier est désactivé sans limite de temps. Pour réactiver un bouclier, vous devez effectuer un RP de réactivation auprès de la personne qui porte le bouclier. (les boucliers holographiques seront représentés par un **Bracelet Bleu**, deux générateurs de bouclier vous seront fournis gratuitement en début de jeu, vous pourrez en récupérer un nouveau gratuitement toutes les heures.) Au bout de la cinquième destruction, le bouclier devient définitivement hors service, vous devez à partir de là le jeter dans les recycleurs motoko.

- **Désactivation/Activation** : Vous permet d'activer ou de désactiver des systèmes technologiques complexes, qu'il s'agisse de relique ancienne ou de mécanismes relatifs au fonctionnement du vaisseau lors des instances.
- **Piratage d'arme à feu** : Vous pouvez désactiver une arme à feu en annonçant « Désactivé » lorsque vous touchez l'arme. Vous devez posséder une cartouche de piratage pour pouvoir faire cette action. La cartouche est à usage unique, elle doit être jeté dans un recycleur motoko après utilisation. Au bout de 10 minutes, l'arme se réactive quoi qu'il arrive.
Vous recevez une cartouche de piratage en début de jeu.
- **Réparation** : Vous pouvez réparer une armure physique ou un objet/arme endommagé ou piraté. Nécessite un RP de 3 minutes.
- **Cargaison de munitions** : Votre atelier de production vous fait parvenir 6 cartouches d'armes à feu toutes les heures.

Races jouables

1) Les Sapiens ou « Humains » :

Race la plus répandue dans la galaxie, les Sapiens sont des humanoïdes à la peau lisse bipèdes possédant quatre membres. Ils sont reconnus comme l'une des plus anciennes races, même si personne ne connaît exactement ni l'âge ni l'origine exact de chacune des créatures de Legacy. Les Sapiens peuvent être trouvés dans de nombreuses factions, en particulier dans la Néo-Confédération et dans l'U.S.S.I, (Union Sapiens Spatiale Impériale). Les Sapiens sont les co-fondateurs de la Néo-Confédération avec les Ziniacs et les Elvens. Cette race est présente partout dans le cosmos, à tel point qu'on ignore d'où elle est apparue.

Les Sapiens sont probablement originaires d'un monde tempéré, ils sont habitués aux climats doux et ont un métabolisme de mammifère. Leur corps est très endurant, par conséquent les cyborgs et les augmentés sont assez nombreux parmi eux.

Dans la galaxie, les Sapiens ont la réputation d'avoir une endurance physique et mentale supérieure aux autres races. Ils ont également un talent inné pour les affaires et l'art. Ainsi, on retrouve très souvent les Sapiens dans le milieu du show business, comme entrepreneurs ou comme artistes célèbres. On les appelle aussi « Humains ».

Planète d'origine : Inconnue

2) Les Elvens :

Les Elvens sont une race noble et mystique, on les distingue des Sapiens grâce à leurs oreilles pointues et leur physique souvent très mince et allongé. Cette race se réclame de l'ancienne Galaxie. Ils sont à la tête de la Néo-Confédération avec les Sapiens et les Ziniacs, à l'exception des Elvens de Lumière, isolés et indépendants. Se considérant souvent comme supérieurs, les Elvens sont réputés pour leur savoir et leur puissante influence sur la Biomancie, le mana et la vie elle-même.

Les Elvens possèdent une nature biologique si intimement liée à la vie que leur corps rejette toute forme de technologie, c'est pourquoi on ne trouve aucun cyborg ou individu augmenté dans leurs rangs. Leur technologie se base sur des procédés biomantiques qui n'utilise que très peu la mécanique pour fonctionner.

Les Elvens sont immortels, leur vieillissement s'arrête à l'âge adulte, et ils peuvent vivre indéfiniment. Cependant, il est extrêmement rare de croiser un Elven de plus de 400 ans, même chez les Elvens de Lumière. Les Elvens dépassant l'âge de 1000 ans sont considérés comme des témoins de l'ancienne galaxie et sont très respectés dans leur culture.

Planète d'origine : Valinor

3) Les Cyber-Elvens :

Les Cyber-Elvens sont des Elvens ayant été souillés par la technologie et dont le corps n'a pas rejeté la greffe des implants et des augmentations cybernétiques. Pour arriver à cela, ils ont dû totalement renier leur nature et expérimenter des choses taboues et interdites sur leur propre corps. Ils ont renoncé à leur immortalité et à leurs pouvoirs de Biomancie.

Les Cyber-Elvens sont considérés comme un peuple à part entière car aux yeux de leurs congénères Elvens, ils ne méritent plus de faire partie de leur race. Les Cybers-Elvens sont souvent des individus sournois prêts à expérimenter toutes sortes de vices et de plaisirs.

Ils sont très mal vus par les Elvens car ils ont trahi leur propre race et rejettent l'essence même de ce qui faisait leur nature.

Planète d'Origine : Valinor (bannis)

4) Les Ziniacs :

Petits êtres aux yeux globuleux et au crâne proéminent, les Ziniacs possèdent une intelligence surdéveloppée. Leur taille dépasse rarement les 1m50 et leur tête énorme impressionne souvent leur interlocuteur.

Dans ce peuple, on distingue une forte disparité entre les caractères des individus. Les Ziniacs sont extrêmes dans presque tout ce qu'ils font et leur population alterne entre deux types de caractères : Un Ziniac sera soit très sage, soit très irresponsable.

Mais dans tous les cas, les Ziniacs sont reconnus comme la race au cerveau le plus développé de la galaxie. Ils possèdent une forte technologie, mais aussi et surtout, des pouvoirs mentaux incomparables.

Dans tout Legacy, on reconnaît les Ziniacs comme les inventeurs de la philosophie moderne et comme instigateurs des grands bouleversements sociétaux interplanétaires. Les Ziniacs se reproduisent via un procédé mental qui leur permet d'éveiller l'esprit de leur partenaire. Ils font partie des races fondatrices de la Néo-Confédération.

Planète d'Origine : Zin

5) Les Prismatiques :

Les Prismatiques sont des individus de grande taille à la peau variant entre le blanc, le violet, le bleu ou le noir. L'autre trait distinctif des Prismatiques sont leur ossature. En effet, les Prismatiques possèdent des os hypertrophiés, notamment au niveau du visage.

Leurs os sculptent la forme de leur visage leur donnant parfois des pointes apparentes au niveau des sourcils ou des tempes (plus courant chez les femmes) ou alors un menton ou une mâchoire proéminente (plus courant chez les hommes).

La dernière de leur particularité, et pas la moindre, est de posséder une paire de bras supplémentaires, situés dans le dos.

La majorité des Prismatiques appartiennent à la Primarchie d'Iris, une théocratie de droit divin gouvernée par une divinité autoritaire, Iris, l'œil Cosmique du Shenkoku.

Les Prismatiques ont une culture très religieuse mais sont aussi et surtout un peuple très pragmatique. La race des Prismatiques est touchée par la force de l'Iris, ils sont des maîtres dans la manipulation de la gravité et de l'espace.

Planète d'origine : Prima-Sanctosis

6) Les Androïdes :

Les Androïdes sont également des créatures synthétiques, des êtres totalement artificiels, mais qui possèdent un corps organique et une apparence quasi identique à celui d'un Sapiens. Ils furent créés par les biomanciens Elvens et ont rapidement été répandues dans toute la galaxie. Aujourd'hui, il en existe des millions.

On peut très facilement confondre un Androïde avec un Sapiens car la différence est parfois très infime. Ils sont capables de simuler (ou de ressentir, cela dépend du point de vue) des émotions et des sentiments. Ils sont alimentés par un liquide et des organes bleu ayant des propriétés comparables au sang. Leurs émotions sont limitées par des déclencheurs biomantiques. Les androïdes sont en général considérés comme des biens de grande valeur, des êtres synthétiques de luxe au service de riches propriétaires.

Sans que l'on ne sache comment ni pourquoi, certains androïdes se sont libérés de leurs limitations biomantiques et rebellés contre leurs propriétaires. Aujourd'hui, une partie de ces androïdes « défailants » ont formé la Rébellion Androïde.

Planète d'origine : Aucune

7) Les Ogroïdes :

Peut être l'une des races intelligentes les plus imposantes de la galaxie, les Ogroïdes sont des semi-géants à la musculature surdéveloppée, parfois ressemblants à des Sapiens, ou parfois pas du tout. Leurs traits communs sont leur taille, qui avoisine les 2m60 en moyenne, et leur masse corporelle : ils sont toujours extrêmement lourds et larges. Cette race s'est développée sur une planète où la gravité était très forte, puis un changement soudain l'a rendue beaucoup plus faible, la race a donc évolué d'un corps massif prostré au sol, à un corps massif érigé. Les Ogroïdes sont souvent de puissants combattants, ils sont régulièrement recrutés comme gardes du corps ou protecteurs. Ils n'ont pas vraiment d'union politique et ont tendance à se réunir uniquement pendant la période des amours. Car les femmes Ogroïdes sont fertiles uniquement pendant une période très précise.

Planète d'origine : Goliath

8) Les Ferronautes :

Les Ferronautes sont des êtres humanoïdes de petite taille au physique très trapu et ayant des traits du visage très grossiers. Les mâles portent le plus souvent une barbe. Cette race se distingue par son origine singulière, on les considère comme les architectes galactiques. Ils vivent essentiellement dans des mégastructures construites dans l'espace.

Souvent recrutés par les factions pour de grands chantiers, les Ferronautes semblent être guidés par un instinct qui les pousse à toujours tout réparer et tout entretenir. Leur société est donc très particulière puisque pour eux, rien n'a plus d'importance que le travail et la construction. Ils n'ont pas vraiment de système politique, si ce n'est le respect pour les anciens et pour les grands architectes. Dans les communautés Ferronautes, la plupart des décisions communes se prennent par consultation de toute la communauté et par un vote de chaque individu. Sans eux, de nombreuses sciences et technologies de la galaxie auraient disparues.

Planète d'origine : Zeta – 01 (présumée)

9) Les Machines Intelligentes (IA):

Les Machines Intelligentes sont une catégorie d'êtres artificiels, on les appelle plus communément les Robots ou les IA. Ce sont des êtres synthétiques suffisamment intelligents pour interagir avec leur environnement et évoluer par eux-mêmes.

Il existe de nombreuses IA à travers l'univers, toutes différentes, et plus ou moins développées. La particularité des Machines Intelligentes est qu'il est impossible de les confondre avec des êtres organiques, c'est ce qui les différencie des Androïdes. Certaines IA ont même décidé de revendiquer l'artificialité en rejetant le principe des Androïdes et refusant de ressembler aux organiques. C'est par exemple le cas de l'Omni-Machine, la plus grande IA de la galaxie.

Regroupant des millions de Robots sous ses ordres.

Planète d'origine : Aucune

10) Les Orks :

Créatures massives et souvent violentes, les Orks sont des êtres à la peau oscillant entre le vert, le marron, le blanc et le noir. Ils possèdent une musculature très développée et proviennent d'une planète tropicale au climat très rude. De ce fait, toute leur race s'est développée autour de la loi du plus fort. Naturellement, les Orks ont besoin de se battre et d'une dose de violence régulière.

On trouve des Orks un peu partout dans la galaxie, mais le plus souvent, les Orks rejoignent leurs congénères pour former de puissantes armées conquérantes, voir participer à des milices responsables de trafics de drogues et d'armes à travers la galaxie. La plus grande organisation paramilitaire Ork est appelée la Grande Guérillark.

Planète d'origine : Moggor'Waag

11) Les Hybraliens :

Cette race représente une catégorie de créatures, ce sont des anthropomorphes mammifères et aviens.

Aussi surnommés Hommes-félins, Hommes-oiseaux, Hommes-singes ou Hommes-canidés, les Hybraliens ont cette particularité d'être aux points de croisement entre le Sapiens et l'animal. On trouve des Hybraliens partout dans la Galaxie, en particulier dans l'Empire Hybronaute, auquel seuls les Hybraliens peuvent appartenir. L'Empire Hybronaute est une Monarchie mafieuse, elle est gouvernée par quatre Rois mafieux depuis la révolution Hybronaute.

La raison pour laquelle les Hybraliens sont plutôt unis est leur origine commune, la planète Mallia.

Voici les 4 différentes ethnies d'Hybraliens :

Alakides : Hommes-oiseaux, composent les rangs des "Jam-Thugs" un gang violent adepte de la culture gangsta, bling bling et de la musique SCRAP.

Jiitaros : Hommes-félins, sont les fondateurs de la mafia des Yakuchas, hommes d'affaires et assassins sans pitié suivant le code d'honneur du Space Bushido. Les tatouages accompagnés d'un rasage des poils de près est souvent un signe d'appartenance aux Yakuchas.

Nerralides : Hommes-canidés, membres des "Blue Pharaons", les chimistes et fabricants de drogues les plus influents de la galaxie, croyants en une religion ancienne et polythéiste.

Goros : Hommes-singes, les parrains de l'Omerta Societa, une mafia fondée sur la hiérarchie familiale et le contrôle de la vente d'arme, souvent repérable par le port du chapeau Fedora, symbole de leur organisation

Planète d'origine : Mallia

12) Les Saronides :

Fonctionnant de manière très ordonnée et possédant un sang-froid hors du commun, les Saronides sont une race d'humanoïdes reptiliens. Leur particularité est qu'ils naissent grâce à la transmission aléatoire d'un virus. En réalité, le terme virus est une simplification que les citoyens utilisent, médicalement, il serait plus cohérent de parler d'un « gène » saronide que d'un « virus »

En général, la maladie ou le « gène » Saronide se déclenche pendant l'enfance d'un individu. Quelle que soit sa race, en grandissant, sa peau deviendra écailleuse et il deviendra un Saronide. Voilà pourquoi on trouve beaucoup de Saronides très différents physiquement : du bipède aux écailles et la queue de lézard au semi-raptor massif et imposant.

Les Saronides ne connaissent donc pas le principe de reproduction, et font partie des races capables de survivre dans le vide spatial. Ils voyagent à bord d'immenses créatures reptiliennes et leur science est très organique. Paradoxalement, ils ne sont pas une race extrêmement agressive, même s'ils peuvent être très dangereux quand ils se sentent menacés. C'est pourquoi beaucoup de races se méfient d'eux.

Les Saronides affirment qu'ils ne sont pas à l'origine de la transmission de la maladie qui les reproduit. En tout cas, le contact prolongé avec des Saronides ne semble pas augmenter les risques d'infection.

Planète d'origine : Inconnue

13) Les Goblinoïdes :

De différentes couleurs, extrêmement nombreux et de toute petite taille, les Goblinoïdes sont des créatures souvent drôles mais imprévisibles. Ils possèdent de grandes oreilles et leur peau peut être de n'importe quelle couleur.

Les Goblinoïdes se distinguent par leur capacité à se multiplier et à s'organiser en groupe, comme une sorte d'esprit de ruche. La plupart d'entre eux sont extrêmement stupides mais certains individus : les Alphas, se démarquent des autres.

Les Goblinoïdes se rassemblent en général en très grandes hordes, mais certains vivent de leur côté où auprès d'autres races. Par exemple, les Goblinoïdes de la « Rainbow Force » sont des Goblinoïdes combattant et vivant avec les Glamazones et les Astro-Barbares.

Planète d'origine : Unisis

14) Les Nécroformes :

(Race indisponible pour cet opus, mais jouable sur de futurs événements)

Dans la galaxie, certaines sciences interdites ou rites étranges ont permis de ramener les cadavres à la vie. Les Nécroformes étaient nés, leur origine est très floue mais ce qui est sûr, c'est que les Nécroformes ne ressemblent plus du tout à ce qu'ils étaient de leur vivant.

Ils sont souvent difformes, hideux. Dans le meilleur des cas, ce sont des créatures de chair aux membres décharnés et livides, dans le pire des cas, un amas de chair dont les bras ne sont pas forcément placés là où ils devraient.

Pourtant, les Nécroformes ne sont pas toujours les monstres qu'on imagine, certains ont conservé leur intelligence et sont capables d'interagir avec les autres. Mais souvent, ils sont fuis comme la peste, parfois même, exterminés à vue. Dans la galaxie, il existe un immense lieu de rassemblement de Nécroformes que les autres races appellent « L'Astre Noir ».

Planète d'Origine : Inconnue

CHAPITRE 3

Le Battle Royale Gala

Objectifs du Battle Royale Gala :

Le Battle Royale Gala est un événement médiatisé et sportif dont l'objectif est de choisir le nouveau gouverneur d'Ultra Vegas City. Pour être élu, ce dernier doit obtenir le soutien d'un maximum de Méga Corporations, de préférence les plus prestigieuses.

Pour influencer la décision finale, les participants devront utiliser leur renommé et leur prestige (symbolisés par des étoiles) pour encourager ces corporations à choisir un candidat. Les étoiles de prestige sont obtenables en gagnant des combats dans l'arène, en se démarquant lors de concours et de compétitions ou en rendant des services aux mégas corporations.

Les combats de l'Arène (le Labyrinthe) :

Chaque faction a pour objectif de monter une ou plusieurs écuries de combattant qui la représenteront dans l'arène. Une fois au combat, chaque ennemi vaincu par une équipe leur fera gagner des étoiles de prestige, tandis que chaque membre de l'équipe défait en fera perdre. Les combattants mis hors combat seront évacués à l'infirmerie des **Laboratoires Roboto**, où la pointe de la technologie sera utilisée pour recoller les membres perdus et les artères sectionnés. Chaque joueur passé à l'infirmerie devra effectuer une convalescence avant de retourner dans l'arène. Les soigneurs des équipes pourront soigner leur coéquipier directement dans le labyrinthe pour leur éviter d'avoir à quitter l'arène et ainsi perdre des étoiles. Des phases d'accès au labyrinthe seront régulièrement enclenchés, pendant ces périodes, les équipes s'affronteront librement pour monter au classement. En dehors de ces phases, le labyrinthe sera accessible mais ne permettra pas de gagner des points de prestige. **A la fin du Gala, les équipes devront soutenir un candidat auprès des mégas corporations grâce à leurs étoiles de prestige. Le candidat ayant reçu le plus de soutien sera choisi par les Mégas Corporations et sera élu nouveau Gouverneur.**

Une fois dans le labyrinthe, vos gladiateurs auront signé une charte d'adhésion au code des gladiateurs. La GCW couvre vos soins et vos blessures en cas d'élimination.

A l'extérieur du labyrinthe, les lois de la Néo Confédération s'appliquent, il est donc interdit de se battre, sous peine d'avoir à faire à la Police d'Ultra Vegas. Les **laboratoires Roboto** n'assureront aucune prise en charge de santé si vous faites preuve de violence à l'**extérieur** du Labyrinthe ou en dehors des phases du Battle Royale..

Les règles du Battle Royale :

Le Labyrinthe du Battle Royale est accessible à tous les combattants souhaitant tenter leur chance. Qu'ils soient seuls ou en équipe.

A leur entrée dans le labyrinthe, chaque participant reçoit des **tickets** portant le nom de son personnage. Une fois dans l'arène, si vous êtes mis à OPV par un adversaire, vous devez lui donner l'un des tickets portant votre nom après être tombé au sol. Si vous êtes au milieu d'un affrontement et que la situation ne s'y prête pas, attendez que l'ambiance se tasse ou la fin de la session de combat pour aller lui donner votre ticket en HRP. **Attention à la triche : l'équipe orga aura une vue constante sur les caméras de surveillance du labyrinthe, quiconque "oublie" de donner son ticket sera très vite repéré. Il est bien sûr interdit de donner à votre adversaire un ticket ne portant pas votre nom.** Une fois sortie de l'arène, chaque combattant ayant récupéré les tickets d'autres joueurs iront les échanger auprès de l'arbitre de l'arène contre des étoiles de prestige. Les étoiles de prestige ne sont pas échangeables entre joueurs, elles symbolisent votre réussite et votre réputation.

Les écuries et équipes :

Si un combattant s'aventure seul dans le labyrinthe, chaque ticket qu'il récupère sur le corps d'un adversaire lui rapportera **deux étoiles de prestige**. Toutefois, ce choix est extrêmement risqué dans le chaos violent qu'est le labyrinthe.

Pour maximiser sa chance de réussite, le combattant peut décider de rejoindre une Écurie.

Une écurie de combattant est une équipe sponsorisée et financée par une Méga Corporation ou une Faction. **6 personnes de la même écurie peuvent entrer dans l'arène en même temps au maximum.**

Pour rejoindre une écurie, vous devez y être intégré par un personnage possédant l'Archétype "PRESENCE", seuls ces personnages peuvent fonder et valider une écurie auprès de la GCW, une fois validé, le fondateur devient le sponsor de l'écurie .

Une écurie regroupe au maximum 6 combattant (le fondateur n'est pas comptabilisé), ces combattants peuvent posséder n'importe quel archétype, pour composer une équipe équilibré. Lorsqu'une écurie est validé, tout ces membres reçoivent un fanion de couleur à attacher à leur ceinture, ce fanion servira à repérer leur équipe dans le labyrinthe et à signifier que vous faites partie d'une écurie. **Il est interdit de retirer votre fanion tant que vous appartenez à l'écurie.**

Lorsqu'une écurie se bat dans le labyrinthe, chaque ticket récupéré par un membre de cette équipe octroie **une étoile de prestige à chaque membre** de l'écurie après le combat (**le fondateur compris, même s' il n'a pas combattu dans l'arène**). Chaque kill effectué par l'équipe avantagera donc tous les membres de l'écurie ainsi que son sponsor, qui recevra également des sommes d'argent à chaque victoire, libre à lui d'en partager une partie avec son écurie ou pas.

Elimination :

Lorsque vous tombez à 0PV dans l'arène, vous donnez votre ticket à l'adversaire vous ayant pourfendu et vous tombez en agonie, si quelqu'un vous soigne, vous repartez au combat, jusqu'à ce que vous n'ayez plus de ticket.

Lorsque vous avez épuisé vos tickets à donner, votre personnage est éliminé directement pour cette session, sans passer par la phase d'agonie.

Il doit se rendre à l'infirmierie de l'arène où il **perdra une étoile de prestige** avant d'effectuer sa convalescence. Il est aussi possible que votre personnage n'ait pas épuisé tous ses tickets, mais qu'aucun médecin ne soit disponible pour vous soigner de votre agonie, dans ce cas, vous êtes également éliminé, et devez vous rendre à l'infirmierie où vous perdrez une étoile de prestige.

Info Sécurité : il est demandé de ne pas courir ni se jeter contre les murs dans le labyrinthe pour ne pas abîmer les décors du Laserworld. Si vous êtes mis KO, tombez directement au sol. Un rappel vous sera fait avant de rentrer dans l'arène.

Le Diamond Globes Talent Show

Une compétition de shows artistiques est organisée par les **Diamonds Globes**, un jury sera présent pour voter. Les shows les plus plébiscités accorderont de nombreuses étoiles aux meilleurs artistes.

“Le **DIAMOND GLOBES TALENT SHOW** ouvrira ses portes lors de la soirée ! Venez assister et surtout participer à cette compétition artistique. Chanteur, Danseur, Acteur, Prestidigitateur et autres talents, les Diamonds Globes sont à la recherche de la prochaine vedette d'Ultra Vegas !

Faites-vous connaître devant la galaxie entière en vous mettant à l'épreuve devant le jury coloré des Diamond Globes, composé de certaines des plus grandes stars du show business galactique.

Pas de timidité ou de honte à avoir, le jury n'est là que pour donner un avis subjectif selon sa sensibilité, pour choisir leurs artistes préférés !

Les artistes favoris du Jury recevront honneur et prestige, et l'influence qui va avec.

Sans oublier bien sûr la cerise sur le gâteau, le financement du premier single, spectacle, réalisation ou performance de l'artiste ainsi qu'une tournée galactique aux frais des Diamond Globes !

Les artistes non sélectionnés auront le plaisir d'avoir été applaudis par la galaxie entière, et qui sait, d'être repérés par certains des plus grands producteurs de la galaxie.”

Le Grand Gala

Plongez dans le prestigieux gala du Moonstar Arena, impliquez vous au cœur de la campagne électorale d'Ultra Vegas. Faites votre choix entre l'un des trois candidats. **Gordon Carpenter**, le gouverneur candidat charismatique, **Calvin Frost**, le procureur mystérieux ou **Ellen Volanarë**, la biomancienne elven intrigante. Faites fortune au Casino ou découvrez les secrets du Gala et de ses mystérieux invités. Plusieurs évènements seront organisés par la GCW pour se démarquer lors du Gala, et de nombreux agents des factions et des corporations seront secrètement présents pour réclamer des services en échange de leur soutien et de prestige.

CHAPITRE 4

Le Système de Jeu

Les Annonces

Les annonces sont des mots clefs qui permettent d'annoncer un effet. Il est important de les connaître pour pouvoir réagir en conséquence en cours de jeu. Ce chapitre y fait référence régulièrement. Pour plus d'informations, leur liste est décrite à la fin des règles.

Combat

L'escrime de GN ou "Escrime ludique"

Définition issue de la FédéGN :

L'Escrime Ludique est une activité de combat entre des personnages et exercée avec des répliques d'armes blanches factices et sécurisées.

Le combat peut être sous forme d'un duel ou en mêlée, sur tous types de terrains, voire avec une inégalité dans les répliques utilisées et le nombre de joueurs (lance contre épée, marteau contre bâton, 1 contre 2, 10 contre 100, etc...).

Dans sa mise en pratique en GN, les joueurs font interagir les personnages qu'ils incarnent et s'affrontent en utilisant les règles de cette escrime qui diffère de l'escrime réelle.

Le GN Ishural utilise les règles de l'escrime ludique, il est essentiel de les lire et de les appliquer lors des combats.

Phases de combat

Lorsque le premier coup est donné, on considère que l'on entre en phase de combat. Lorsque chaque participant a rangé son arme ou que vous avez fui suffisamment loin pour ne plus voir votre adversaire ou que vous n'êtes plus poursuivi, considérez que vous êtes sorti de combat.

Si vous sortez d'un combat pour retourner dans la mêlée dans un délai inférieur à 10 minutes, il s'agit toujours du même combat. Par conséquent, pour réutiliser des compétences limitées par combat, vous devez attendre au moins 10 minutes entre chaque affrontement (**sauf exceptions précisées par l'organisation**).

Si le lieu dans lequel vous vous trouvez n'est pas propice à un combat sans danger (zone meublée avec coin de tables, chaises etc...) vous devez passer en Hors-jeu le temps de vous déplacer dans un lieu plus sécurisé ou d'avoir décalé les tables et chaises pour combattre. Cela vaut aussi pour le pugilat.

Règles d'escrime

Voici les 5 grandes règles du combat à l'arme de GN sur Ishural :

1. Le RolePlay

Amusez-vous et amusez les autres, l'escrime ludique, par sa nature, pour être apprécié à sa juste valeur, demande un effort de ROLEPLAY.

Les armes sont des répliques en latex, il est essentiel lorsque l'on s'adonne à la pratique du GN, de jouer et simuler la douleur, le poids des armes et l'impact des coups. Sur Ishural, nous comptons sur vous pour faire un effort particulier sur le roleplay en combat, primordiale dans un GN de guerre entre joueurs. Ceux qui sont témoins de votre affrontement doivent vivre un moment de tension épique, et pas un banal échange de coups ou les joueurs se focalisent sur le décompte des points de vie. Les PV ne sont qu'un moyen de cadrer le jeu, ils doivent être oubliés par ceux qui vous regardent vous battre.

2. "Touchettes" interdites

Les coups que vous portez à vos ennemis doivent être amorcés à partir de votre épaule.

Faites de grands mouvements. Tapoter le bras ou l'épaule de votre adversaire avec votre épée n'a aucune chance de lui faire des dégâts. Tout comme en escrime réelle, vous devez contrôler vos coups.

3. Parade

Parfois, un coup, même paré, peut toucher l'adversaire. Si l'arme a été paré avant de toucher alors le coup n'est pas valide. Si le coup a été porté avant d'être paré, le coup est valide. Cela vaut également pour les annonces liées à ces coups.

4. Les zones à éviter

Les coups à la tête, les coups violents, sur les poitrines féminines, sur les parties génitales et l'estoc sont interdits. Certaines armes de GN peuvent être utilisées pour l'estoc, mais il en existe de nombreuses notamment les artisanales, ou la structure interne peut être dangereuse en estoc. Ne pouvant pas vérifier toutes les armes du jeu, nous ne pouvons l'autoriser.

5. La bagarre, ça pique

L'escrime de GN, même maîtrisée, ça pique, c'est une pratique sans danger mais qui si elle est pratiquée violemment peut provoquer quelques bleus. Soyez-y préparé si vous décidez de vous lancer dans la mêlée.

Si vous êtes une personne à la santé fragile, vous pourrez le signaler lors de votre inscription, un signalement est prévu pour les personnes ne pouvant pas s'engager en combat. CF :

Marqueurs visuels.

Ce paragraphe n'est pas une excuse pour s'acharner violemment sur ses adversaires, même si votre personnage à un caractère brutal. Tout comportement violent sera sanctionné.

6. Décompte des points de vie

En escrime de GN, par souci de fluidité et de transparence, les PV sont décomptés par celui qui reçoit les coups. Lorsque vous êtes touché par votre adversaire, vous retirez dans votre tête le nombre de PV ou de PA (points d'armure) correspondant à son attaque (voir dans la partie "Armes et Armures"). Nous comptons sur votre FAIRPLAY lors des combats, les organisateurs et les autres joueurs vous démasqueront très vite si vous commencez à inventer des points de vie imaginaire, ce genre de tricherie suivra une exclusion immédiate du jeu. Les organisateurs auront fabriqué vos fiches de jeu, ils savent de quoi est capable votre personnage. Sur Ishural SG - chaque personnage commence avec 3 PV

Armes et armures

Les types d'armes

- Les mesures des armes incluent le manche et la garde dans leur taille.
- Pour l'immersion d'Ishural, tous dommages supérieurs à 1 doivent être annoncés par le Combattant. En conséquence, tout coup reçu sans annonce correspond à 1 dommage.

Armes Longues (Corps à corps)

Cette catégorie représente toutes les armes en latex au-delà de 25 cm. Une arme longue ne peut pas dépasser 110 cm. Elles infligent **1 dommage** par coup reçu. Les armes de corps à corps sont les seules à pouvoir détruire les **Boucliers Holographiques** (Un seul coup suffit).

Seul l'archétype "**FORCE**" peut utiliser ce type d'arme.

En début de jeu, les individus possédant l'archétype « **FORCE** » choisissent une arme **Longue** unique parmi leur arsenal sur laquelle l'organisation placera un ruban bleu, cette arme deviendra l'arme de prédilection du joueur qui infligera **2 dommages** au lieu d'un. Elle doit rester la même tout au long de l'évènement.

Armes Courtes (Jet et Corps à corps)

Cette catégorie représente les armes de moins de 25cm. (petits couteaux, dagues de lancer, shuriken, etc...). **Tout le monde peut les utiliser.**

Elles sont considérées comme des armes à une main qui peuvent être lancées. Elles infligent **1 dommage** par coup reçu mais sont **incapables de détruire les boucliers holographiques à distance**. Si vous portez un bouclier holographique, l'arme de jet ne vous fait aucun dégât. En revanche, vous pouvez utiliser une arme de jet comme arme de corps à corps. Dans ce cas, les règles de corps à corps s'appliquent, et vous pouvez détruire le bouclier holographique (Attention, les armes de jets ne doivent pas être confondu avec les armes à feu).

Armes à feu (armes nerfs)

Pistolets laser, fusils à plasma, revolvers cinétiques ou mitraillettes électromagnétiques. Les armes à feu sont nombreuses et diverses dans Ishural SG. Tous les participants doivent utiliser des pistolets nerfs en tant qu'armes à feu. Exemple ci-dessous :

Les pistolets nerfs sont facilement trouvable partout sur internet ou en magasins de jouets. Leur type, taille, apparence et couleur sont customisables à volonté par les joueurs. Il est fortement recommandé de le faire un minimum pour l'immersion.

Une arme à feu fait toujours **1 dommage** à chaque touche. Vous ne pouvez porter qu'**une seule** arme nerf, sauf si vous avez l'archétype "DEXTERITÉ".

IMPORTANT : Pour des raisons de sécurité, il est interdit de tirer sur un adversaire à moins de **2 mètres**. Tout tir à bout portant est considéré comme **raté**.

Les armes nerf à tir automatique (un tir continu en restant appuyé sur la gâchette) ne sont utilisables que par les joueurs ayant l'archétype « **DEXTERITÉ** ».

Les tirs d'arme à feu sont elles aussi sans effet sur les **Boucliers Holographiques**

Parade des tirs à distance : Il est impossible de parer un tir avec son arme à feu, la déflagration provoquée par le contact électrique avec l'arme inflige des dégâts comme en cas de touche.

En revanche, les tirs à distance peuvent être déviés par une arme de corps à corps, libre à vous de vous prendre pour un Jedi, à vos risques et périls (ne fonctionne qu'avec les armes longues).

Parade avec une arme à feu : vous pouvez parer un coup d'arme au corps à corps avec votre fusil nerf, à condition qu'aucune partie tranchante de l'arme ne vous ai touché .

Sauf exception, les munitions de nerfs seront fournies par l'organisation, **il est interdit de récupérer des munitions sur le sol pour recharger son arme**. Toute munitions tirée est considérée comme usagée et donc **inutilisable**, les munitions déjà tirées seront récupérées par les robots d'entretien de l'arène. D'autres munitions seront achetables sur la plateforme Motoko.

Chaque joueur disposant d'une arme nerf recevra 5 munitions en début de jeu. Toutefois, si le joueur possède l'archétype "DEXTÉRITÉ" il recevra 25 munitions.

L'organisation utilise des munitions multi-compatibles de ce type :

Privilégiez les armes compatibles aux Fléchettes officielles **N Strike élite**



ATTENTION : Les pistolets à munitions rondes sont interdits, seuls les nerfs à fléchettes en mousse seront utilisés. Les nerfs à ressort modifiés pour tirs plus puissants sont également interdits. Dans le doute, fournissez vous toujours chez la marque officielle **Nerf**.

Si vous possédez une arme nerf à fléchettes qui ne soit pas compatible avec les munitions fournies, (exemple : les nerfs de la gamme **Star Wars, Airlab ou MEGA**) vous pouvez exceptionnellement amener vos propres munitions **dans une boîte fermée sur laquelle est écrit votre nom et numéro**. Vous devrez récupérer les munitions vous appartenant sur le sol après chaque combat afin de nous les apporter, nous les conserverons pour vous dans votre boîte. Votre personnage pourra ensuite les racheter en jeu pour les réutiliser. Nous vous recommandons également de noter votre nom/et/ou numéro sur les fléchettes directement.

L'organisation décline toute responsabilité en cas de perte de vos munitions personnelles dans le labyrinthe.

Sécurité : Il est fortement recommandé aux joueurs de se munir d'une paire de lunettes de protection lors de chaque session de combat. **Privilégiés des lunettes sans protection solaire car sinon vous ne verrez plus rien dans le labyrinthe. Des lunettes de vue simples feront également l'affaire.**

L'Ambidextrie

L'ambidextrie avec deux armes de corps à corps (longue ou courte) est réservée à l'archétype **"FORCE"**.

L'ambidextrie avec deux pistolets est réservée à l'archétype **"DEXTERITÉ"**.

L'ambidextrie avec un pistolet et une arme courte est accessible aux archétypes **"DEXTERITÉ"** et **"FORCE"**.

L'ambidextrie avec un pistolet et une arme Longue est réservé à l'Archétype **"FORCE"**.

Les autres archétypes n'ont pas accès à l'ambidextrie.

Arc et Arbalètes

Les arcs et arbalètes de GN (utilisant des flèches à bout mou) sont **interdits** sur cet évènement car les distances seront trop petites.

Boucliers de GN

Les boucliers physiques (boucliers de GN) sont **interdits** par les règles du Battle Royale Gala. La GCW confisquera tout bouclier de ce type jusqu'à la fin de l'évènement.

Fusils énergétiques :

Les armes à énergies sont des appareils de haute puissance extrêmement dangereux et rares. Ils sont utilisés pour combattre de puissantes créatures ou s'attaquer aux plus gros blindages. Leur utilisation est interdite dans les arènes de gladiature car trop puissantes.

En revanche, tout vaisseau de haute sécurité en possède.

Vous serez peut être amené à en utiliser lors de moments précis, **ces armes sont fournies uniquement par l'organisation et le staff du lieu.**

Les Armures

Les points d'armures sont ajoutés aux points de vie.

Sur cet événement, les PA sont déterminés par l'organisation en fonction de votre costume.

Les organisateurs jugeront son aspect et vous obtiendrez plus ou moins de points.

Exemple : Un soldat de l'espace en tenue complète se verra attribuer un nombre plus élevé qu'un mercenaire en tenue de cuir. Tandis qu'un diplomate en costume et cravate n'en recevra aucun.

La Magie

La magie est rare dans le Monde d'Ishural SG, elle est représentée par le jeu Ritualiste, uniquement disponible aux joueurs possédant l'archétype « INSTINCT » dont voici un rappel :

- **Rite** : Vous pouvez réaliser un rite en solitaire vous permettant d'obtenir aléatoirement une annonce à usage unique au contact d'un autre individu. Pour cela, vous vous munirez d'un dé à 6 faces, chaque face correspondant à une capacité. Lors de votre rite, vous lancerez le dé et obtiendrez l'annonce correspondant à la face obtenue. Le Rite doit durer au moins 3 minutes (1 sablier), vous ne pouvez obtenir qu'une seule annonce à la fois. Vous devez l'utiliser ou vous en séparer pour refaire un rituel et en obtenir une autre.

Les annonces sont les suivantes : 1=Entrave, 2=Vérité, 3=Aveuglement, 4=Amnésie, 5=Euphorie, 6=Douleur

Dans le cas où l'annonce obtenue n'est pas celle que vous souhaitez, vous pouvez forcer le destin pour recevoir directement la bonne, mais cela vous coûtera un point de vie OU un cristal de mana achetable à La Plateforme Motoko (les forces occultes sont sans pitié !). ATTENTION : pendant les phases de combat d'arène, la durée du rite est réduite à 30 secondes. uniquement pendant les combats d'arène officiels.

- **Rituel** : Vous pouvez réaliser un rituel en groupe (au moins 3 personnes) qui vous permettra de lancer l'une des annonces ci-dessus en effet de masse sur une pièce de votre choix ou sur une personne de votre choix à distance (le meneur de rituel devra communiquer son choix à l'orga présent lors du rituel qui appliquera ensuite la décision) si vous souhaitez que votre rituel applique un effet à un personnage, le personnage ciblé devra être présent au centre du rituel, que ce soit par choix ou par contrainte. Attention le ritualisme est une pratique risquée (voir règles de rituel).

Rituels

Les personnages, qu'ils soient mages ou non, possèdent des aptitudes et compétences propres.

Toutefois, ces compétences ont leurs limites. Pour pallier cette limite, des rituels sont possibles.

Les rituels permettent aux joueurs de provoquer des événements ou des effets qui ne sont pas couverts par le livre de règles. Ainsi, les rituels offrent de vastes possibilités. Cependant, ils ne sont pas solution à tout et tout abus peut avoir des conséquences dramatiques. Un rituel peut prendre de nombreuses formes, voyez ça comme un spectacle qui doit être le plus convaincant possible. Soyez créatif, surprenez votre public.

Voici les règles de base à connaître pour quiconque souhaiterait se lancer dans un rituel :

- Il peut y avoir un ou plusieurs meneurs de rituels.
- Les rituels ne peuvent être effectués qu'autour d'un pôle d'énergie magique. Un pôle d'énergie magique peut être préexistant (lieu de culte, ruine magique, artefact divine, etc) ou artificielle (un objet créé par des joueurs, une entité ou l'énergie vitale de personnages, Le sacrifice de **cristaux de mana** etc). Seul un organisateur peut valider l'existence d'un pôle d'énergie propice à un rituel.
- La zone du rituel doit avoir une forme définie. Cette forme délimite la zone intérieure et extérieure du rituel. Des joueurs doivent se placer de sorte à représenter les extrémités de la forme choisie.
- Toute personne peut diriger ou participer à un rituel. Cependant, la présence de ritualistes est essentielle au bon déroulement du rituel. Nul ne sait ce qu'il pourrait se passer sans eux...
- Le meneur doit toujours décrire précisément ses intentions et actions avant et pendant le rituel. Les organisateurs ne pourront pas valider vos actions si elles ne sont pas décrites avec un minimum de clarté et de cohérence.
- Chaque rituel s'inscrit dans un contexte différent. Les conditions de réussite d'un rituel à un autre peuvent donc varier.
- Il est possible d'interrompre un rituel. Non sans danger...
- Seuls les organisateurs peuvent décider de la réussite de votre rituel.

Le Pugilat

Chaque personnage possède un niveau de Pugilat qui indique ses facultés à se battre à main nues. Le combat à main nue commence quand les adversaires s'affrontent sans armes. Vous pouvez signifier à votre adversaire que vous souhaitez vous battre à main nue en jetant votre arme au sol et/ou en prenant une posture de combat sans armes, le cas échéant, vous pouvez utiliser l'annonce "Bagarre" mais nous vous recommandons de privilégier une interaction plus immersive.

Celui qui est provoqué en duel a le choix de fuir, de refuser en conservant/dégainant son arme ou d'accepter. S'il accepte, le combat se déroule comme suit :

- Chaque participant calcule son score de pugilat en additionnant ses points de vie restants aux points accordés par son Archétype. (+2 pour l'archétype FORCE, +1 Pour l'Archétype DEXTERITÉ. +0 pour les autres.)
- Les adversaires devront annoncer leur score discrètement et devront simuler le combat de manière chorégraphié. Le vainqueur sera celui avec le score le plus haut.
- Le joueur vaincu tombe KO pendant 2 minutes et ses PV tombent à 1 point.

En cas d'égalité, le combat fini sur un double KO pendant 2 minutes, avec PV à 1 point.

Pensez à adapter votre mise en scène en fonction de la différence de score, si votre adversaire possède un score 3 fois plus élevé que le vôtre, il vous infligera une défaite humiliante. Soyez cohérent et faites du beau jeu.

En cas d'affrontement de groupe, les différents camps devront additionner leurs scores de pugilat, le camp avec le plus grand score l'emporte.

À n'importe quel moment de l'affrontement, si un des protagonistes sort une arme, le combat à main nue est annulé et les règles de combat normales s'appliquent.

Vol

Il n'existe pas de compétence de pickpocket sur ce GN, en revanche il est possible de dérober physiquement les objets de jeu (uniquement les objets en jeu listés dans le chapitre 5 et les objets de quêtes). Il est également possible de faire les poches d'un personnage en sommeil, agonie, coma, étourdissement.

ATTENTION : il est formellement interdit de prendre un objet qui ne soit pas un objet de jeu fourni par l'organisation

Le Coma et La Mort

Agonie

Lorsqu'un personnage tombe à 0 point de vie, il tombe en agonie.

Lors de son Agonie, la personne est allongée au sol et ne peut plus bouger tandis qu'il se vide de son sang. Il peut encore murmurer des paroles à faible volume. Au bout de 3 minutes, s'il n'est pas soigné, le personnage tombe dans le **COMA**. Toute intervention médicale interrompt le compte à rebours. Dans certains cas (suite à un assassinat par exemple), l'agonie peut être beaucoup plus courte voire inexistante. Une fois l'agonie arrivée à son terme, le coma est **IRRÉVERSIBLE**.

Coma

Votre personnage est tombé dans un coma à cause de blessures trop graves, il est transporté à l'hôpital d'Ultra Vegas. Le personnage passe **définitivement hors-jeu** et ne pourra revenir que dans de futures aventures, à condition de survivre à sa convalescence d'ici là.

Une fois le personnage en coma, le joueur doit passer hors-jeu en levant le poing, et se rendre au PC Orga ou à l'accueil, où des choses inconnues l'attendront. Le joueur n'a pas le droit de se remettre en jeu tant qu'il n'a pas annoncé sa disparition au PC orga et que les orgas n'ont pas validé son retour en jeu.

Ce joueur aura la possibilité de jouer son corps inconscient pendant quelques minutes afin de conclure l'aventure de son personnage avec les autres membres de son groupe. (Secours, évacuation etc...).

Les joueurs sont encouragés à apporter des costumes ou petits éléments de tenue supplémentaires en cas de création d'un nouveau personnage ou de changement de type de jeu après la mort.

Mort

Dans certains cas de figure, le personnage peut être tué sur le coup, dans ce cas de figure, la mort du personnage est définitive, ce personnage ne pourra plus revenir sur de prochaines aventures. Les mêmes règles que pour le **Coma** s'appliquent. Le joueur aura la possibilité de jouer son cadavre pendant quelques minutes pour conclure son jeu (hommages, simuler une autopsie etc...).

CHAPITRE 5

Les objets et consommables

La Plateforme Motoko :

Le marché galactique de Motoko Corporation regroupe tous les produits nécessaires à votre aventure. Vous pourrez y acheter kits de soins, générateur holographiques, pierres précieuses, matières premières et objets en tout genre. A condition d'avoir suffisamment de Néo Crédit pour vous les offrir. Le service après vente de la plateforme sera à votre disposition pour faire fonctionner le matériel acheté.

Le Recycleur Motoko :

Ce récipient est un recycleur dernier cri de l'entreprise Motoko Corporation, c'est une poubelle roleplay dans laquelle vous devez jeter tous vos consommables de jeu après utilisation, et uniquement vos consommables, aucun déchet réel ne devra être jeté dans cette corbeille.

Les Néo-Crédits (la monnaie)

La devise principale utilisée dans Legacy est le « Néo crédit galactique », imposé par la BCI « Banque Centrale Intergalactique ». Il sera représenté en jeu sous la forme de billets imprimés.

Les Kits de Soin

Ce kit vous permet de soigner toutes vos blessures à condition de ne pas être en agonie et d'effectuer un RP de 3 minutes. Le kit est utilisable une seule fois et doit être jeté dans le recycleur Motoko après utilisation.

Les Générateurs de Bouclier :

symbolisé par un **bracelet en silicone bleu**, Le générateur vous permet d'activer un puissant bouclier holographique autour de vous. **Seuls les personnages possédant l'archétype "SAVOIR" peuvent activer le bouclier**, la simple possession d'un bracelet ne permet pas de l'activer.

Lorsque vous activez le bouclier, placez le **bracelet bleu** autour de votre bras/poignet ou un autre endroit facilement visible. Le bouclier vous protège contre **toutes les attaques à distance**, provenant d'une arme à feu ou d'une arme de jet (ne protège pas contre les effets magiques et rituels). Seules les attaques au **corps à corps** (ou un rituel validé) peuvent détruire le bouclier, ce dernier disparaît **définitivement** après le **premier coup** reçu au corps à corps.

Le coup qui détruit le bouclier n'inflige pas de dégâts.

Une fois le bouclier détruit, vous devrez attendre qu'un personnage possédant l'archétype "SAVOIR" intervienne pour le réactiver. Au bout de la **cinquième destruction**, votre bouclier devient définitivement hors service, vous devez à partir de là le jeter dans les recycleurs motoko.

Les Cristaux de Mana:

Le cristal de Mana permet aux ritualistes de forcer le destin et obtenir l'annonce qu'ils convoitent après un rite sans avoir à perdre un point de vie.

Les cristaux de mana servent aussi à créer un pôle d'Energie en vue d'un rituel.

Après sa première utilisation le cristal de mana doit être jeté dans le **recycleur Motoko**.

Les Cartouches de Piratage :

Cet objet est une recharge permettant de désactiver l'arme des adversaires, il n'est utilisable que par l'archétype « Savoir », pour désactiver une arme, le pirate doit toucher celle-ci et annoncer « désactivé ». Une arme désactivée n'est plus utilisable pendant 10 minutes, sauf si une autre personne possédant l'archétype « savoir » la répare. La cartouche doit être jetée dans le **recycleur Motoko** après utilisation.

Les Étoiles de Prestige :

Ces étoiles sont obtenues par les équipes du Battle Royale en triomphant d'adversaires, en accomplissant des objectifs et en rétribution de services. Elles sont la monnaie d'échange avec les Méga Corporation pour définir le vote final lors de l'élection du gouverneur. Elles peuvent également offrir de nombreux avantages auprès des corporations. ATTENTION : les étoiles servent à symboliser votre prestige, elles ne sont pas échangeables avec d'autres joueurs et vous ne pouvez pas en faire commerce.

CHAPITRE 6

Annonces

Ces phrases ou ces mots clefs permettent d'annoncer un effet, il est important de les connaître pour pouvoir réagir en conséquence en cours de jeu, sans avoir besoin de demander un rappel qui briserait l'immersion. Les temps des effets peuvent varier en fonction du contexte.

Time Freeze

Utilisable uniquement par les organisateurs. Lorsque vous entendez cette annonce, les joueurs doivent se figer et fermer les yeux. Le temps est comme arrêté. L'action reprend son cours quand les organisateurs annoncent « Time In ». Tout ce qui se passe pendant le Time Freeze doit être ignoré.

Stop Sécurité

Annonce à utiliser en cas d'accident, de malaise, de problème urgent, ou de situation grave. Si vous l'entendez, arrêtez immédiatement la scène en cours. Il peut être utilisé pour prévenir toute forme de

danger. Tout abus de cette annonce par les joueurs sera sanctionné. Elle ne sert pas à éviter des conséquences de jeu.

“...” de masse

Lorsqu'un organisateur ou un PNJ annonce un effet de masse, l'effet doit être joué par toutes les personnes qui entendent l'annonce.

Agonie

Le personnage tombe immédiatement en état d'agonie, soit à 0 PV. Rien ne peut immuniser contre cela.

Amnésie

La cible doit simuler un court malaise puis elle oublie ses dernières 20 minutes de jeu. La cible sait qu'elle a une amnésie mais ne se souvient pas de la cause. un personnage , ne peut pas subir plus de 2 amnésies tout au long de la soirée.

Empoisonné

La cible est infectée par un poison étrangleur, elle tousse et s'étouffe. Au bout d'1 minute, si elle n'est pas soignée, elle tombe en agonie.

Assommé

Vous tombez inconscient au sol et conservez les yeux fermés pendant 2 minutes. Vous ne vous réveillez avant la fin de cette durée que si quelqu'un vous inflige un point de dégât. Si la cible porte un casque ou est déjà engagée dans un combat, il n'est pas possible de l'assommer.

Aveuglement

La cible devient aveugle pendant 10 secondes. Elle doit fermer les yeux pendant cette durée.

Bagarre

Un combat au pugilat est lancé. (Voir Chapitre 3, Pugilat)

Brisé/Désactivé

L'objet ciblé ou touché est brisé et ne peut plus être utilisé jusqu'à ce qu'il soit réparé. Dans le cas d'une désactivation par piratage sur une arme à feu, **et uniquement dans ce cas**, l'arme se réactive au bout de 10 minutes.

Dissipation XXX

La cible de cette annonce voit l'effet XXX dont elle est victime dissipé immédiatement. L'effet à dissiper doit être mentionné.

Douleur

La cible tombe au sol et se tord de douleur pendant 30 secondes. Elle ne peut ni se battre, ni lancer de sorts, ni se déplacer.

Entrave

Le personnage est bloqué par des liens magiques ou des racines/lianes/chaînes magiques et doit frapper à 15 reprises autour de lui avec son arme pour se libérer. Sans arme, il doit frapper 30 fois autour de lui. Quand vous êtes entravé, vos pieds ne peuvent pas bouger et l'annonce Esquive n'est pas utilisable.

Mort

Le personnage de la cible meurt instantanément. Rien ne peut immuniser contre cela.

Euphorie

La cible se calme soudainement et entre dans un état second de joie intérieure pendant 10 minutes. Il refuse d'attaquer quiconque tant qu'il est dans cet état et subit des hallucinations joyeuses.

Peur

En entendant cette annonce, vous fuyez en hurlant de peur dans la direction opposée à l'annonceur. Continuez jusqu'à le perdre de votre champ de vision. Il vous faudra ensuite 1 minute pour vous calmer.

Reculé XXX

La cible est poussée dans une direction de XXX mètres. (Ex: Reculé 5 demande de faire 5 mètres.)

Résiste

Le personnage résiste à l'effet qu'on lui a lancé. L'effet auquel il a résisté est considéré comme consommé.

Tombe

La cible tombe à terre et met plusieurs secondes à se relever suite au choc.

Étourdi

La cible a reçu un choc électrique ou physique, elle titube et devient vulnérable pendant 10 secondes, elle n'est plus active pendant cette période.