



ISHURAL[®]

GN

LIVRET DE
RÈGLES





BIENVENUE EN TSHURAL

Ishural est un jeu de rôle destiné à un public habitué à la pratique du GN. Cependant, il est tout à fait possible de venir en tant que débutant. Si c'est votre cas, nous vous conseillons de demander conseils à vos partenaires de jeu et de ne pas hésiter à poser vos questions aux organisateurs. Notre but est que vous vous amusiez, peu importe votre expérience. Le jeu encourage les joueurs à prendre des responsabilités au sein de leur faction/alliance et à se mettre en avant.

Il vous sera demandé de créer votre personnage et son histoire. Cette construction se fera par un système de questionnaire, vous procurant des connaissances sur l'univers afin que votre création puisse s'intégrer au mieux à la diégèse du jeu. Votre histoire sera ensuite relue par les organisateurs qui y ajouteront des éléments pour intégrer votre personnage à la trame du jeu.

Ils se serviront de ce que vous aurez créé pour vous offrir du jeu personnalisé. Plus votre histoire sera riche (attention : riche ne veut pas forcément dire trop longue, pensez à nous !) plus ils pourront puiser à l'intérieur pour vous préparer une expérience cohérente. Si vous n'avez pas beaucoup d'inspiration, aucune inquiétude, les organisateurs ajoutent d'eux-mêmes des éléments pour permettre votre bonne intégration.

Une fois sur le terrain, ce sera à vous de prendre les devants en vous servant de ces éléments pour continuer votre histoire !

Lancez vous dans l'aventure !

**OLIVIER,
CRÉATEUR DU MONDE D'TSHURAL**

BASES





Le GN, ou jeu de rôle grandeur nature, est une forme immersive de jeu où les participants incarnent physiquement un personnage dans un univers fictif, généralement inspiré de la fantasy, de l'histoire ou de la science-fiction. Contrairement aux jeux de rôle sur table, le GN se joue en costume, sur des terrains adaptés (forêts, châteaux, villages...), avec des décors réels, des objets interactifs, et souvent des combats simulés à l'aide d'armes en mousse sécurisées.

Les joueurs improvisent leurs actions et dialogues en fonction de leur rôle, de leurs objectifs et des événements du scénario. Chaque décision, chaque interaction peut influencer le cours de l'histoire. Le GN est avant tout une expérience collective, mêlant théâtre, jeu stratégique, narration interactive et aventure humaine.

Lexique et abréviations

- **Orga** : Abréviation d'Organisateur. Il s'agit de bénévoles ou de prestataires en charge du bon déroulement des événements d'Ishural. Ils assurent des fonctions spécifiques liées à la gestion du jeu, de la logistique ou de la sécurité. Vous pourrez les reconnaître facilement grâce à leur brassard noir « Organisation » porté en toutes circonstances. Les organisateurs sont en contact permanent entre eux via talkie-walkies. Ils ont toute autorité pour arbitrer les scènes de jeu ou gérer les situations critiques, et sont disponibles pour répondre à vos questions ou intervenir en cas de besoin.
- **RP** : Abréviation de Roleplay. Cela désigne toute action, parole ou comportement effectué en incarnant son personnage dans l'univers d'Ishural. C'est le cœur même du jeu.
- **HRP** : Abréviation de Hors Roleplay (ou Hors Jeu). Cela signifie que vous n'êtes pas dans une interaction de jeu. Après l'annonce du « Début de jeu », vous ne devez passer en HRP que dans des cas strictement nécessaires : sécurité (blessure, malaise...), comportement déplacé à signaler, échange avec un organisateur (et non avec un PJA, qui reste un personnage en jeu), ou décès de votre personnage. Toute autre situation (repas, repos, déplacement aux sanitaires, attente près du PC Orga...) se fait en jeu. Votre simple présence sur la zone de jeu signifie que vous êtes en RP jusqu'au « Fin de jeu ».
- **Zone HRP** : Zones hors-roleplay, par opposition à la zone de jeu. Les zones hors-jeu sont le PC Orga (poste de commandement des organisateurs), les cabines de douches, les toilettes, l'intérieur des tentes qui ne sont pas signalées comme étant RP (ou en jeu) par un affichage clair et visible. La rubalise, quant à elle, signale une zone dangereuse et interdite d'accès. Restez vigilant et éloigné.
- **PJ** : Personnage Joueur. Il s'agit du personnage que vous incarnez lors du GN Ishural. Vous en êtes l'auteur et l'interprète principal.
- **PNJ** : Personnage Non Joueur. Ce sont des personnages incarnés par des participants mandatés par l'organisation. Leur rôle est défini et orienté par les organisateurs, mais ils doivent être considérés comme des personnages à part entière, avec une cohérence en jeu.
- **PJA** : Personnage Joueur Animateur. C'est un personnage central au sein du scénario d'Ishural, interprété par un joueur mais écrit et dirigé par l'organisation. Son rôle est de maintenir le lien narratif entre les joueurs et l'univers du jeu, tout en évoluant activement en RP. Il est soumis aux mêmes règles que les PJ, mais son statut et ses responsabilités en font souvent une figure d'autorité ou de référence en jeu. Les interactions avec un PJA peuvent avoir des conséquences durables sur votre personnage : respectez-les comme tout autre joueur, en tenant compte de leur rôle particulier.
- **PV** : Points de Vie. Ce sont les points représentant l'état de santé de votre personnage. Une fois à 0 PV, il devient successivement "Blessé", puis "Agonisant", puis "Mort" selon les règles en vigueur.
- **PA** : Points d'Armure. Ils viennent en supplément des points de vie et sont retirés en premier en cas d'attaque, selon les règles de combat d'Ishural.
- **Dmg** : Abréviation de Dégâts. Représente les points de dommages infligés lorsqu'une attaque touche sa cible. Ils sont

- comptabilisés selon les règles de combat en vigueur (impacts sur PA et PV).
- **Time-Freeze** : Annonce exceptionnelle qui impose l'arrêt immédiat du jeu dans tout l'espace concerné. Elle est utilisée en cas de situation critique, de problème logistique majeur ou de risque pour la sécurité. Lorsque cette annonce est faite, vous devez immédiatement cesser tout mouvement, fermer les yeux, et idéalement vous boucher les oreilles afin de vous extraire totalement de l'immersion. Tout ce qui se déroule durant cette pause est à considérer comme HRP. Attendez les instructions de l'organisation avant de reprendre.
- **Fair-play** : Être fair-play, c'est respecter les règles de jeu, les autres participants, et l'esprit du GN. Cela inclut autant le respect des limites, que le sens de la défaite ou de l'échec, qui font partie intégrante de l'expérience de jeu. Le non-respect répété de ces principes pourra entraîner des avertissements, voire une exclusion des événements d'Ishural. L'organisation veille activement au respect de ces valeurs, car la triche ou les abus nuisent à la qualité de l'expérience pour tous.
- **Safe** : Terme utilisé pour qualifier une action, une zone ou une pratique respectant les règles de sécurité du GN. Toute attaque, manœuvre ou interaction doit être considérée « safe » pour ne mettre personne en danger physique réel. La sécurité prime toujours sur le jeu.

Sécurité

La sécurité est la règle fondamentale de tout jeu de rôle Grandeur Nature. Elle prime sur toute autre considération de jeu. En cas de situation dangereuse (blessure, comportement à risque, matériel douteux), le jeu sera immédiatement interrompu par l'annonce d'un "TIME-FREEZE".

Chaque participant a la responsabilité d'agir de manière préventive, pour sa sécurité et celle des autres. Voici les règles de sécurité en vigueur sur les événements Ishural :

- **Campement sécurisé** : Les feux doivent être hors-sol et surveillés. Tous les décors, tentes, tonnelles ou structures doivent être

solidement arrimés. Veillez à l'hygiène et à la sécurité alimentaire au sein de votre camp.

- **Équipement personnel** : Vous êtes pleinement responsable de votre équipement. Il doit être conforme aux normes de sécurité GN. En cas de dommage causé à autrui par un défaut ou une négligence, votre responsabilité civile pourra être engagée.
- **Contrôles aléatoires** : Les organisateurs peuvent procéder à des vérifications de sécurité à tout moment : à l'entrée des camps, avant les batailles, ou pendant l'événement. Merci de coopérer pleinement.
- **Matériel douteux** : Si un élément de votre équipement présente un risque potentiel (pièce défectueuse, pointe dure, mécanisme imprécis), il doit être immédiatement retiré de la zone de jeu. Cela s'applique même si l'usage est accidentel ou par un tiers.
- **Matériel interdit** : Armes réelles, même petites (couteaux, lames, etc.), sont strictement interdites dans la zone de jeu. Les objets du quotidien (ustensiles de cuisine, couverts...) doivent rester dans le camp et ne doivent pas être utilisés ou portés en jeu. Par mesure de sécurité, les flèches artisanales non certifiées (fabriquées maison) sont interdites sur tous les événements Ishural.

En cas de doute sur votre matériel, présentez-le à un organisateur pour validation.

En cas d'accident, la responsabilité reste entièrement vôtre, donc faites toujours preuve de prudence.

Sécurité émotionnelle

À Ishural, la sécurité ne se limite pas aux blessures physiques. La sécurité émotionnelle des participants est une priorité absolue, qu'ils soient joueurs, bénévoles, organisateurs, arbitres ou partenaires.

L'organisation des GN Ishural travaille en continu pour améliorer les conditions d'accueil, l'ergonomie des espaces de jeu, et

l'encadrement général. Mais au-delà de l'aspect matériel, nous sommes particulièrement vigilants au bien-être mental et émotionnel de chacun.

Ishural est un événement riche et immersif, où différents styles de jeu se croisent – parfois intenses, parfois intimistes, parfois confrontants. Dans ce cadre, nous veillons à ce que chaque joueur puisse évoluer dans un environnement respectueux, inclusif et sain, propice au plaisir de jeu et à l'immersion, sans pression psychologique ni malaise non consenti.

Nous vous encourageons à faire preuve :

- de respect mutuel dans les interactions, même en RP;
- de communication claire autour des limites personnelles (safety-call, signaux, outils de consentement, etc.);
- et de bienveillance, sur comme hors du champ du jeu.



Pour garantir la sécurité émotionnelle et le confort psychologique de tous les participants, l'équipe d'Ishural a mis en place un mot de sécurité clair et facile à utiliser en plein jeu :

“Vraiment, vraiment”

Il vous permet d'exprimer rapidement un inconfort HRP, qu'il soit physique, émotionnel ou lié à une situation qui dépasse vos limites personnelles.

Il permet aussi de vérifier le bien-être d'un autre joueur : si vous sentez qu'un joueur face à vous hésite, se fige ou semble mal à l'aise, dites simplement : *“Tu es vraiment vraiment sûr que ça va ?”*. Cette question invite l'autre à sortir momentanément du jeu sans briser l'immersion, et à exprimer un besoin réel.

Jeu de guerre

Lors des batailles, ne laissez pas la galvanisation prendre le dessus sur votre attention et la sécurité.

Les coups à la tête, à l'aine, aux articulations sensibles ou à la gorge sont strictement interdits, peu importe la situation. Adaptez votre intensité, surtout en combat de masse ou en espace réduit. Les blessures réelles n'ont pas leur place dans un GN.

Conserver des distances raisonnables entre chaque joueur afin de ne pas créer de mouvements de foule dangereux.

Lorsque la situation vous échappe, posez-vous les bonnes questions et restez calme, dans votre rôle : ne partez pas du principe que les autres joueurs sont des tricheurs ou se croient invincibles, il y a sans doute des raisons que vous ignorez. En cas de doute, réclamez la présence d'un arbitre.

Souvenez-vous : le GN est un jeu, pas un combat réel. La victoire ne justifie jamais un comportement dangereux.

Tout refus d'obtempérer à une demande d'un Orga concernant un élément ou une situation jugé non safe entraînera une exclusion immédiate.

OÙ ACHETER MON MATERIEL ?

① Mytholon

② Calimacil

③ Andracor



④



⑤



⑥

④ Mon GN

⑤ Epic Armoury

⑥ Your Larp Store

Jeu avec violence et torture

Certains styles de jeu plus intenses, comme les scènes de torture simulée ou d'interrogatoire, peuvent être autorisés à Ishural, mais uniquement sous conditions strictes, et jamais au détriment du confort émotionnel des joueurs.

Ce type de scène est autorisé avec des restrictions claires :

- Le consentement explicite de tous les participants doit être obtenu AVANT de débiter la scène.
- Si un participant refuse ou n'est pas à l'aise, la scène devra être éliminée (résumée sans être jouée).
- L'usage de liens factices ou de fausses menottes non verrouillantes est toléré, à condition qu'ils ne soient jamais serrés ni impossibles à retirer rapidement.
- En cas de doute ou de gêne, le mot de sécurité "Vraiment, vraiment" peut être utilisé à tout moment par n'importe quel participant. Il doit immédiatement suspendre la scène, sans discussion.

Jeu avec scène de sexe

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 ennueie 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.

La simulation de viol, de harcèlement sexuel ou d'agression à caractère sexuel est formellement interdite, même en éliminant la scène.

Les backgrounds de personnages peuvent contenir des éléments sombres (ex.: violences passées, abus, oppression) dans un cadre écrit, personnel et non joué en direct. Si vous choisissez d'aborder ces thématiques, soyez discrets, respectueux et attentifs à l'impact potentiel sur les autres.

L'organisation se réserve le droit d'intervenir en cas de comportement déplacé, même s'il est justifié "en jeu".

Aucun scénario, aucune scène jouée ou improvisée ne pourra contenir ce type de contenu, sous peine d'exclusion du jeu.

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 sèches et des douches présentes sur le terrain, nous sommes nombreux. Permettons à chacun d'avoir une bonne hygiène dans les meilleures conditions.
- Les feux sont interdits sauf avec une autorisation préalable des organisateurs et sous surveillance constante.
- Ne laissez pas traîner vos déchets. Respectez le tri sélectif dans les poubelles sur le terrain. Pour les fumeurs, veuillez avoir un cendrier et jetez vos mégots dans une poubelle. Un mégot jeté au sol peut vous valoir une expulsion pour danger d'incendie.
- Il est interdit de faire ses besoins à proximité des campements et des bâtiments. Des structures adaptées sont mises à disposition.
- Les animaux ne sont pas autorisés sur le terrain.
- Respectez la faune et la flore qui vous entourent. (Même si vous trouvez l'orc moche, ce n'est pas de sa faute.)

En cas d'accident ou de blessures : 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.

Alcool et substances illicites

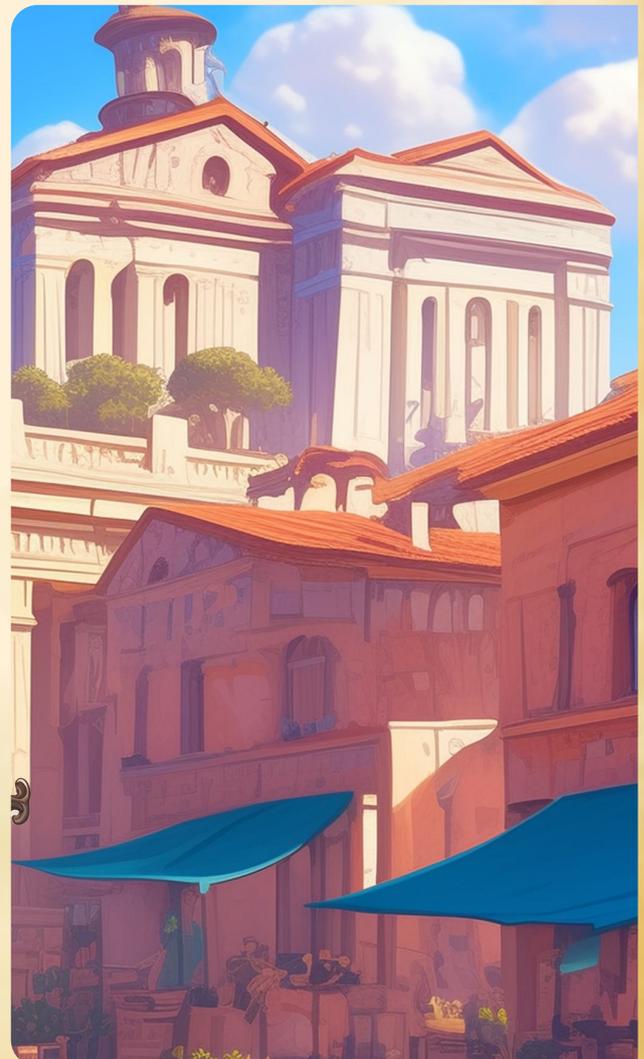
Toute substance de type drogue et la consommation de celle-ci est formellement interdite sur tout l'événement. Ce genre de comportement vaudra une exclusion immédiate et définitive du GN. Ainsi qu'une intervention possible des forces de l'ordre.

Pour l'alcool, tout participant en état d'ébriété encourt des sanctions de l'organisation. L'abus d'alcool est dangereux pour la santé et le joueur est seul responsable de ses actes et de leurs conséquences.

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.

L'intérieur de votre tente personnelle est considéré comme une zone hors jeu. Si vous souhaitez en faire une zone de jeu pour votre camp, l'organisation acceptera, avec plaisir, à condition de prévenir votre organisateur référent et mettre un panneau "En jeu" au niveau de l'entrée.



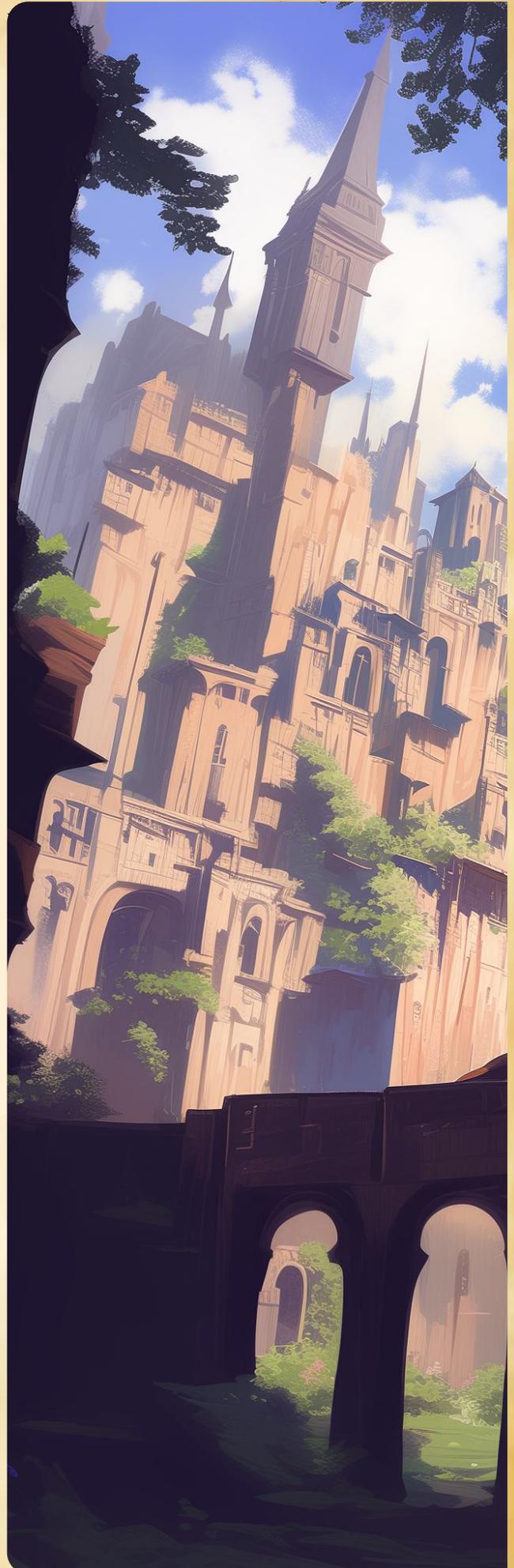
Safe Zone

Zones HRP tenues par des membres de l'équipe organisatrice assurant un accueil pour la sécurité émotionnelle et la prise en charge des personnes dans le besoin. Une tente "Safe Zone" sera mise à disposition pour accueillir toute personne qui se sent mal ou qui a besoin de s'isoler.

Marqueurs Visuels

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

- **Brassard Noir ORGA:** Il s'agit du brassard des organisateurs. La mention "ORGA" sera lisible dessus.
- **Violet :** Le personnage est sous forme spectrale ou fantomatique. Vous ne pouvez pas le voir, sauf compétences spéciales.
- **Bleu :** Signifie que l'objet/le personnage possède une aura/un effet magique visible.
- **Vert :** Signifie que l'objet/arme est empoisonné.
- **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.
- **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.
- **Objet avec une étiquette numérotée :** Objet de jeu référencé par l'organisation.
- **Panneau "En jeu" devant une tente :** La tente est en jeu.
- **Poing levé :** la personne est Hors-jeu, ignorez sa présence dans une scène.



PERSONNAGE



La création de votre personnage

La création de votre personnage se déroule en trois grandes étapes, encadrées par l'équipe d'organisation pour vous garantir une immersion optimale dans l'univers du jeu.

- **Inscription et choix de race :** Commencez par acheter votre place de camp sur la billetterie en ligne. Lors de cet achat, vous choisissez également la race de votre personnage. Une fois votre inscription validée, vous recevrez un lien vers un questionnaire de création de personnage, qui comprend aussi une charte de sécurité physique et émotionnelle à lire attentivement et à respecter tout au long du jeu.
- **Remplissage du questionnaire :** Le questionnaire interactif vous permet de découvrir les éléments essentiels de l'univers tout en définissant le nom, l'histoire et les origines de votre personnage. Vos réponses sont analysées par les organisateurs, qui s'en servent comme base pour créer une fiche cohérente avec vos envies de jeu.
- **Réception de la fiche personnage :** À partir de vos réponses, les organisateurs composent votre fiche de personnage, en sélectionnant les compétences les plus adaptées à votre profil. Vous recevrez cette fiche accompagnée d'un résumé narratif de votre personnage ainsi que des coordonnées de l'organisateur de votre camp, pour tout suivi ou échange.

Si vous n'êtes *pas satisfait de votre fiche*, vous pouvez entrer en contact avec l'organisateur de votre camp pour en discuter. Des ajustements peuvent être envisagés dans la mesure du possible.

Aucune modification ne pourra être prise en compte à moins de deux semaines du GN.

Pour toute question ou précision, l'équipe d'organisation reste à votre disposition.

Les races jouables dans Ishural

La liste des races jouables se trouve juste après ces pages.

Le monde d'Ishural est peuplé d'une vaste diversité d'êtres intelligents, issus de nombreuses espèces, races et ethnies. Afin de faciliter la compréhension de leur fonctionnement et de refléter leurs origines biologiques, culturelles et magiques, ces peuples sont regroupés en cinq grandes familles raciales. Chaque famille partage des traits physiologiques ou mystiques communs, et offre à tous ses membres un trait racial spécifique qui s'applique en jeu.

Ces familles ne sont pas de simples classifications arbitraires : elles reflètent de véritables distinctions d'origine, de capacités naturelles et de rapports au monde. Ainsi, deux races d'une même famille peuvent avoir des cultures très différentes, mais elles partagent des aptitudes ou des instincts issus de leur nature profonde.

Rappelez-vous que vous incarnez des colons s'installant sur de nouvelles terres. Vos races réagissent différemment à cet environnement nouveau et aux ambitions qui les animent.

Chaque personnage-joueur incarne une race issue de l'une de ces cinq familles, et bénéficie automatiquement du trait racial associé à cette origine. Ce trait reflète un avantage inné et peut influencer le style de jeu et les choix stratégiques du personnage.

En termes de communication, chaque personnage maîtrise à l'oral la langue propre à sa race. Cette langue est considérée comme acquise à la naissance. En revanche, la lecture et l'écriture ne sont pas systématiquement connues : elles dépendent de l'éducation, de la culture, ou des compétences choisies par le joueur. Certains personnages analphabètes peuvent très bien parler couramment leur langue natale tout en étant incapables de lire un seul mot.

Compétences

Une fois votre race choisie, vous devrez choisir l'archétype de votre personnage. La race et l'archétype choisie permettront aux organisateurs de faire votre fiche de personnage en sélectionnant divers compétences.

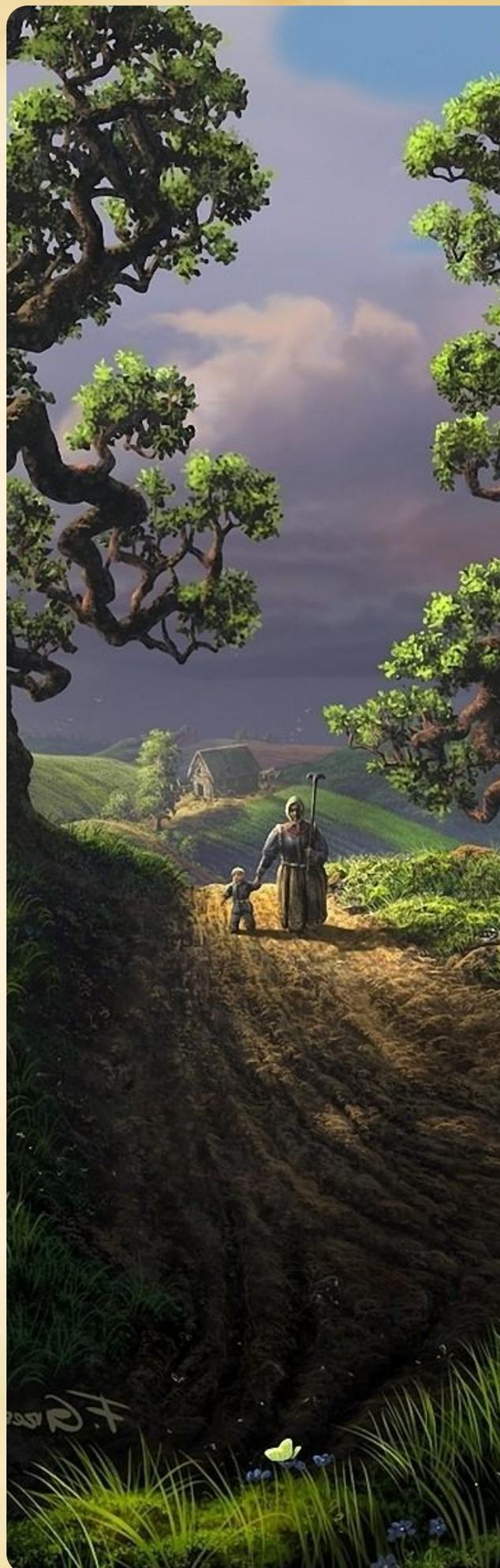
Il existe 6 Archétypes dans Ishural : la Force, la Finesse, l'Erudition, l'Artisanat, la Magie et la Société. Ces archétypes orientent votre jeu, définissent votre passé, et impactent forcément les compétences de votre personnage, tout comme la race de ce dernier.

Chaque joueur dispose de compétences propres, déterminées par son histoire et son passé. Ces compétences, tenues secrètes du reste des participants, sont choisies dans un panel défini et ne peuvent être connues que de leur détenteur.

Elles demeurent cachées afin de renforcer l'expérience immersive et d'offrir à chaque joueur un personnage unique, véritable reflet de son parcours et de son histoire. Bien évidemment, plusieurs joueurs auront des compétences équivalentes.

Malgré tout, car nul ne partage le même destin : chaque joueur porte en lui un éclat de son histoire, que le monde ignore. Mais parfois, au détour d'un exploit, d'un choix ou d'une épreuve, des compétences oubliées s'éveillent... Des dons rares, comme appelés par le jeu lui-même, surgissent pour marquer celui qui ose franchir les limites de l'ordinaire.

Ces dons ne se laissent toutefois pas corrompre par l'opportunisme : ils ne sont jamais accordés à ceux qui tentent de forcer leur apparition par des actions dénuées de sens. Seuls les accomplissements véritables, portés par le souffle de l'aventure, peuvent éveiller une telle puissance – et inscrire un joueur dans la légende.



HUMANOÏDES



Les humains – également appelés humanoïdes dans certaines régions d'Ishural – constituent une espèce bipède omniprésente sur le continent, juste derrière les Gobelins en termes de population. Leur adaptabilité exceptionnelle leur a permis de prospérer dans des environnements très variés, depuis les déserts arides de Soradia jusqu'aux glaces éternelles du nord de Tiradia, en passant par les archipels tropicaux de Lordania.

L'espèce humaine se divise en trois grandes races, dont la classification repose non pas sur des critères physiques tels que la couleur de peau, mais sur leur continent d'origine, leur culture dominante, et leur héritage historique.

Ces trois races – les Nordiens de Tiradia, les Harrakins de Lordania, et les Soradiens de Soradia – constituent les grandes branches de l'humanité ishuralienne. Chacune de ces races comprend une mosaïque d'ethnies, aux traits physiques, traditions et langues distincts. Les teintes de peau, la stature, la pilosité ou encore les expressions faciales varient grandement d'un peuple à l'autre, fruit de siècles d'évolution, de migrations et de mélanges culturels.

Mais leur véritable force réside sans doute dans leurs capacités sociales. Dotés d'un instinct de coopération particulièrement développé, les humains excellent dans l'art du langage, de la diplomatie, du commerce, et de l'organisation collective.



ERUDIT



Vous pouvez parler une autre langue que celle des Humanoïdes.

NORDIENS

Les royaumes dits "nordiens" occupent le continent central de Tiradia, s'étendant de l'équateur jusqu'au pôle nord d'Ishural. Cette vaste région abrite une incroyable diversité de peuples et d'ethnies. Les humains issus des royaumes libres y sont particulièrement familiers avec les tensions politiques : ces royaumes, éclatés en une myriade d'États et de monarchies, sont en perpétuel conflit, entre querelles de pouvoir et guerres territoriales.

Aujourd'hui, une partie des royaumes nordiens s'est alliée aux Elfes Blancs – et, par extension, aux Orcs – dans le cadre du pacte Transatlantéum. Fiers de leur indépendance, les Nordiens ont toujours refusé de plier le genou devant l'Empire de Celestia.

HARRAKINS

Les humains Harrakins sont originaires des littoraux et archipels de Lordania. Marins hors pair, ils sont réputés pour leurs puissantes guildes marchandes et leur esprit voyageur. Commerçants dans l'âme, ils entretiennent de bonnes relations avec tous ceux qui partagent leur goût pour les échanges et les affaires.

Leur patrie se compose de multiples cités-États, gouvernées par des guildes de marchands ou, parfois, de pirates. Parmi elles, la plus influente est sans conteste la Guilde des Prêteurs de Jade, rivale directe de la célèbre banque des Nains.

Certaines nations harrakines prennent la forme de sultanats, où le pouvoir central impose une autorité stricte sur la population. Si la piraterie est pratiquée par bien des races, les Harrakins s'y sont illustrés avec une réputation redoutable, notamment depuis l'émergence des Grands Seigneurs des Pirates et l'instauration du Code de la Piraterie.

IMPERIAUX

En réalité, le terme "impérial" ne désigne pas une race à proprement parler, mais plutôt l'ensemble des humains unis par leur foi en l'Impératrice. Les étrangers ont tendance à qualifier d'impérial tout humain originaire du continent méridional de Soradia.

Ce qui distingue véritablement un impérial, c'est son allégeance spirituelle à la Déesse-Impératrice. C'est par cette foi que les citoyens impériaux se reconnaissent – et sont reconnus au sein de l'administration de l'Empire.

L'Empire de Celestia, dont le vaste territoire recouvre une grande partie de Soradia, est la puissance politique et militaire dominante d'Ishural. Ses citoyens vénèrent la Divine Impératrice Célestine, considérée comme une déesse incarnée. Sa mission sacrée est d'élever l'humanité vers la lumière, et de guider les hommes vers l'apogée de la civilisation.



ELVENOÏDES



Les Elfes, également appelés Elvenoïdes dans les anciens écrits, forment une vaste famille de races humanoïdes regroupant principalement les Elfes Blancs, les Elfes Bruns et les Elfes Noirs. Bien qu'unis par une origine commune, ces peuples présentent des différences culturelles, biologiques et spirituelles si marquées qu'ils sont souvent considérés comme des espèces à part entière. Les traits caractéristiques de l'elfe, quel que soit son lignage, incluent des oreilles longues et pointues, un corps élancé à la morphologie fine et gracieuse, ainsi qu'une longévité hors du commun.

Là où un humain voit sa vie limitée par le temps, les elfes peuvent vivre des siècles, voire des millénaires. Certaines lignées anciennes évoquent même une forme d'immortalité – une existence sans fin, à condition d'éviter les blessures mortelles. Leur processus de vieillissement est si lent qu'il échappe aux sens des autres races. Le seul véritable indicateur de l'âge d'un elfe réside dans la longueur de ses oreilles : plus elles sont longues, plus l'elfe est ancien. Chez les plus vénérables, elles tombent parfois jusqu'aux épaules, telles des bannières du temps.

Malgré cette base commune, les différentes races elfiques se distinguent bien davantage les unes des autres que ne le font les races humaines. Leurs divergences ne se limitent pas à la couleur de peau, à la culture ou à la langue ; elles s'étendent jusqu'à des différences biologiques fondamentales.

✧ GRÂCE ELFIQUE ✧

L'elfe peut dépenser 1 PV de façon permanente pour restaurer tous les PV d'une cible sans convalescence. Ce point de vie n'est récupéré qu'à la fin du GN.

ELFES BLANCS

Les Elfes Blancs sont un peuple qui se perçoit comme supérieur aux autres races. Bénis par l'eau nourricière de Siktis, l'Aspect de la Vie, ils tirent leur puissance d'un lien mystique avec cette entité divine. Ils dominent le Magisterium Dalvinor, la seconde plus grande puissance d'Ishural, gouvernée par le Seigneur Dalvinar, maître-magister des Elfes Blancs.

Considérés comme les plus raffinés et les plus érudits parmi les peuples elfiques, les Elfes Blancs se divisent en deux principales ethnies. Les « Hauts Elfes », vivant dans les campagnes, sont des mages, des érudits et des sages, réputés pour leur maîtrise de la magie et leur sagesse ancienne. Les « Oligarques », quant à eux, résident dans les grandes cités : ce sont des politiciens opulents, souvent perçus comme arrogants, manipulant le pouvoir avec une certaine condescendance.

Leur longévité est exceptionnelle, dépassant celle de toutes les autres races elfiques. Cette immortalité apparente est due à la présence du pouvoir de Siktis dans chacun d'eux. Le Magisterium Dalvinor pratique l'esclavage de manière institutionnalisée, le considérant comme un fondement nécessaire au maintien de leur mode de vie luxueux et de l'ordre social établi.

ELFES NOIRS

Les Elfes Noirs sont le fruit d'une anomalie magique, issus de l'union interdite entre un Elfe Blanc et une entité malveillante. Leur origine remonte à Daronn le Sorcier, premier de son espèce, qui se rebella contre son propre père, libéra les Saroniens de leur servitude et jura la chute des Elfes Blancs. Depuis, Daronn règne sur une nation secrète composée de sorciers et d'adeptes de la magie noire, spécialisés dans les arcanes de l'illusion.

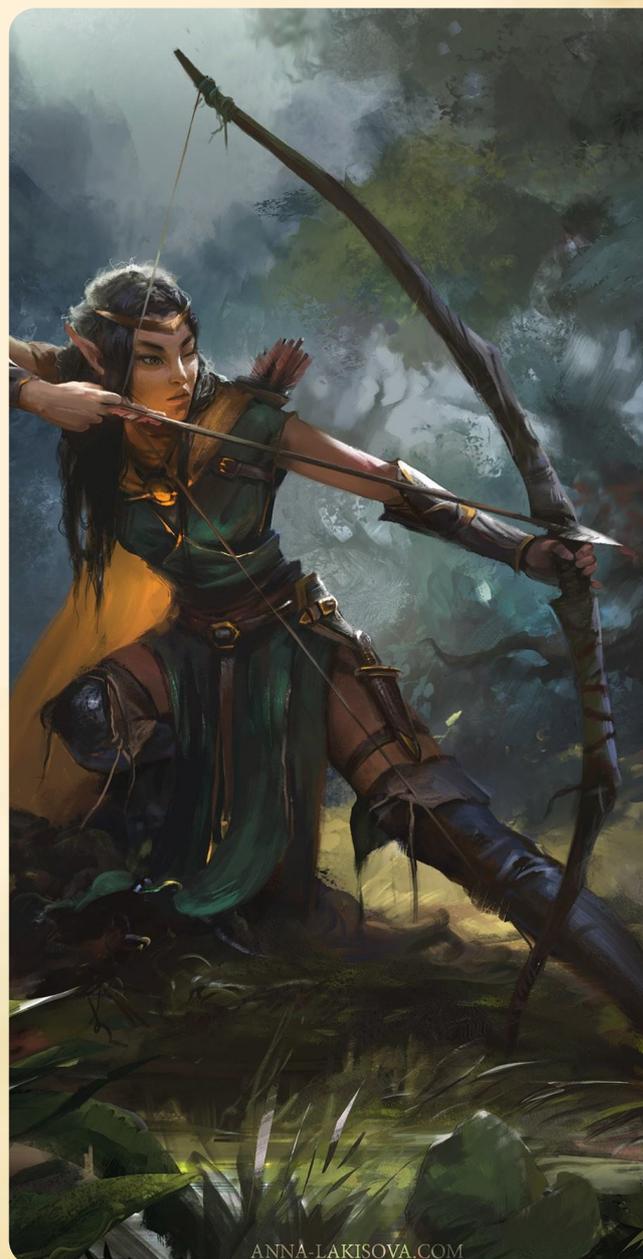
Peuple aux mœurs jugées déviantes par les autres races, les Elfes Noirs mènent une vie marquée par l'hédonisme, la liberté totale et la quête de sensations extrêmes. Ils explorent sans tabou les plaisirs de ce monde, alliant élégance raffinée et perversion assumée. Vicieux mais charismatiques, ils vénèrent Sourèbe, l'Aspect de l'Illusion, représentée sous la forme énigmatique du "Serpent Rose", figure divine du mensonge, du désir et du secret.

ELFE BRUN

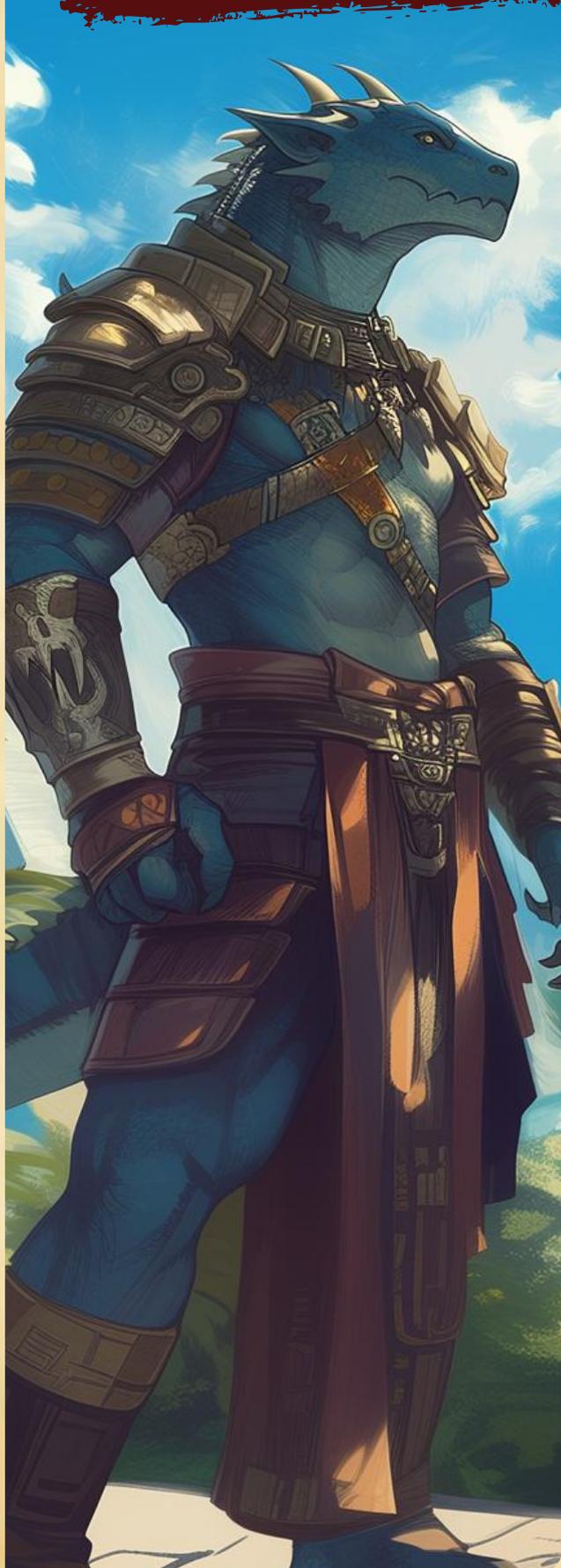
Les Elfes Bruns, liés profondément à Erèbe, l'Aspect de la Nature, sont les héritiers d'une culture druidique ancienne, imprégnée de rites chamaniques et de savoirs oubliés. Ils vivent reclus dans le sud d'Ishural, au sein de la vaste et luxuriante forêt de Narandil, un royaume végétal sacré qu'ils protègent farouchement.

Peuple fier et secret, les Elfes Bruns considèrent la majorité des autres races comme ignorantes et irrespectueuses envers l'équilibre naturel. Leur existence est guidée par une communion intime avec le monde vivant : plantes, bêtes, racines et esprits de la forêt sont autant d'alliés que de guides. Leur mode de vie est régi par un instinct presque animal, une forme de sagesse instinctive transmise de génération en génération.

Grâce à cette symbiose, ils ont conservé l'accès à de puissants savoirs naturels que le reste du monde croit disparus. Les Elfes Bruns vivent en tribus éparpillées dans Narandil, chacune veillant sur un Arbre Gardien, des êtres végétaux colossaux qui ne sont autres que les prolongements vivants d'Arendil, le Grand Arbre de Vie. Ce dernier est au cœur de leur culte et incarne à la fois leur origine, leur foi, et leur devoir sacré de protection de la Vie sous toutes ses formes.



ANTHROPOMORPHES



Les Anthropomorphes forment une vaste famille d'êtres bipèdes qui allient des caractéristiques humaines à des traits distinctement animaux. Leur apparence varie considérablement, allant de silhouettes félines élancées à des formes reptiliennes robustes ou aviaires, mais tous conservent une posture humanoïde et une grande intelligence. Bien que regroupés par les érudits sous un même terme, leurs cultures, leurs croyances et leurs modes de vie diffèrent radicalement, rendant impossible toute généralisation.

Ce qui les unit, cependant, est leur proximité instinctive avec la nature et l'animalité. La plupart possèdent des sens surdéveloppés ainsi que des armes naturelles comme des griffes acérées, des crocs ou des serres. Leur capacité au combat rapproché est souvent supérieure à celle des autres races, grâce à une force innée et une agilité hors norme. Certains savants affirment que les Anthropomorphes sont les descendants d'anciens esprits animaux ou de divinités primitives, ce qui expliquerait leur lien viscéral avec leur environnement et leur perception très différente des concepts de civilisation ou de société.

Les Anthropomorphes se divisent en quatre races principales : les Jiitun, félins honorables et disciplinés ; les Saroniens, reptiles mystiques liés aux dieux marins ; les Nerrubis, canidés du désert fidèles à leur Pharaon ; et les Alakirs, êtres ailés attachés aux totems et à la magie des cieux.

★ NATURE SAUVAGE ★

Les Anthropomorphes gagnent +2 niveaux en Pugilat et remportent les égalités lors des affrontements à mains nues.

JITUNS

Les Jiitun sont des félins humanoïdes énigmatiques aux origines mystérieuses. Très liés à la nature et à l'ordre. Ils sont un peuple honorable, qui se bat avec dévouement. Leur patrie se situe dans l'extrême Sud-Est du monde, au cœur de la péninsule de Shayukaï.

Du Shinobi au Samouraï, les Jiitun suivent une philosophie très stricte basée sur la discipline. Il arrive qu'un Jiitun soit banni de Shayukaï pour avoir enfreint le code d'honneur des Jiituns. Il devient alors un Jiitun « dissident ». A l'opposé, les Jiituns vivant à Shayukaï et entretenant les traditions sont appelés Jiituns « Honorables ».

Il existe de nombreux clans Jiituns, chacun possède une ligne politique et idéologique différente. Le Clan de la Pluie, fondateur des Yakuzas, a proclamé le retour du Rikudo Shinra, ancienne divinité Jiitun, avant de fonder l'Union Noire, vouée à la destruction de l'Empire et du Magisterium.

SARONIENS

Les reptiles de l'île continent de Reponok appelés les Saroniens sont des créatures qui croient aux dieux des Océans et qui ont bâti de grandes pyramides au cœur de la jungle pour rendre gloire à ces divinités. Ils sont très doués pour la magie et sont capables de respirer sous l'eau pendant des heures.

La Culture saronienne est fortement basée sur le sacrifice, ils pratiquent de nombreux rites en vénération des dieux des océans. La société saronienne s'organise en caste assignée à la naissance. Particularité biologique intéressante, les Saroniens se reproduisent en pondant des œufs à fécondation externe, par conséquent, ils ne ressentent pas de désir sexuel, contrairement aux autres races.

NERRUBIS

Peuple mystique du désert, les nerrubis sont des humanoïdes canidés. Les secrets de leur civilisation millénaire demeurent un mystère pour beaucoup. Les nerrubis sont très isolés des autres races. Ils vivent dans le désert d'Aj'Nerub, où s'élèvent d'immenses structures pyramidales, des monuments somptueux érigés à la gloire de Pharaon et de ses divinités insectoïdes.

Gare à ceux qui s'aventurent trop profondément dans le désert, car l'œil de Pharaon les observe, et les puissants Khemris les dévoreront jusqu'aux profondeurs du fleuve éternel. Leur Pharaon actuel est Sethraxés IV, il est considéré comme l'étoile du matin et du soir, représentant vivant des Dieux Insectoïdes.

ALAKIR

Originaires des îles Flottantes d'Arvak, les alakirs sont un peuple disparate. Ils n'ont aucun réel gouvernement, aucune nation officielle en dehors de leur terre natale. Les alakirs sont des créatures physiquement proches des oiseaux, ils portent des plumes, des ailes et un bec.

Les Alakirs sont liés par ce qu'ils appellent les grands Totems de puissance. Réputés pour leur caractère de cochon et leur tendance susceptible, les alakirs se font souvent des ennemis. Leur savoir et leur magie totémique reste très énigmatique pour les autres peuples.



OGROÏDES



Les Ogroïdes désignent un ensemble de races connues pour leur stature hors norme, leur musculature imposante et leur puissance physique redoutable. Regroupées sous les surnoms de races géantes ou gros balèzes, ces espèces inspirent souvent la crainte ou le respect sur les champs de bataille comme dans les ruelles des cités. Leur force brute, leur endurance et leur instinct guerrier en font des adversaires redoutables et des alliés

Deux grandes races dominent cette famille. Les Dovariks, semi-géants à cornes originaires des terres glacées de Nordania, ont bâti une culture centrée sur la guerre, la gloire et la mort honorable. Leur foi est tournée vers Khortis, l'Aspect de la Mort, et les Dragons, qu'ils considèrent comme des figures divines. Ils sont gouvernés par un cercle de grandes prêtresses dragonnes, dont la plus influente est Nohori, Dragon Noir. Fiers et indomptables, les Dovariks ont longtemps mené une guerre sanglante contre les Nordiens, et même si une trêve fragile a été établie, la rancune brûle encore dans leurs veines.

Les Orcs, quant à eux, vivent dans les steppes brûlantes de Vordania, menant une existence nomade rythmée par la chasse, les combats et les rites ancestraux. Leur lien avec l'Aspect du Chaos leur confère parfois une force surnaturelle, et leur affinité avec la magie infernaliste leur vaut autant de pouvoir que de rejet.

★ **FORCE** ★
ANCESTRALE

Les Ogroïdes ont 1 PV supplémentaire.

DOVARIK

Les dovariks sont des semi-géants à cornes provenant de la péninsule de Nordania dans l'extrême Nord. Leur culture guerrière est basée sur la glorification de la guerre et la loi du plus fort. Ils vouent un culte à Khortis, l'aspect de la mort et aussi aux Dragons. Ainsi, les dovariks ne craignent pas d'être terrassés au combat, au contraire, il s'agit pour eux de la plus belle mort qui soit.

Les Dovariks sont des guerriers nés, leurs aptitudes martiales sont impressionnantes. Ce peuple a été en guerre contre les Nordiens pendant des siècles et même si une trêve est en cours aujourd'hui, la haine est très palpable. Les dovariks sont dirigés par les grandes prêtresses dragonnes, la plus respectée d'entre elles est Nohori Dragon Noir.

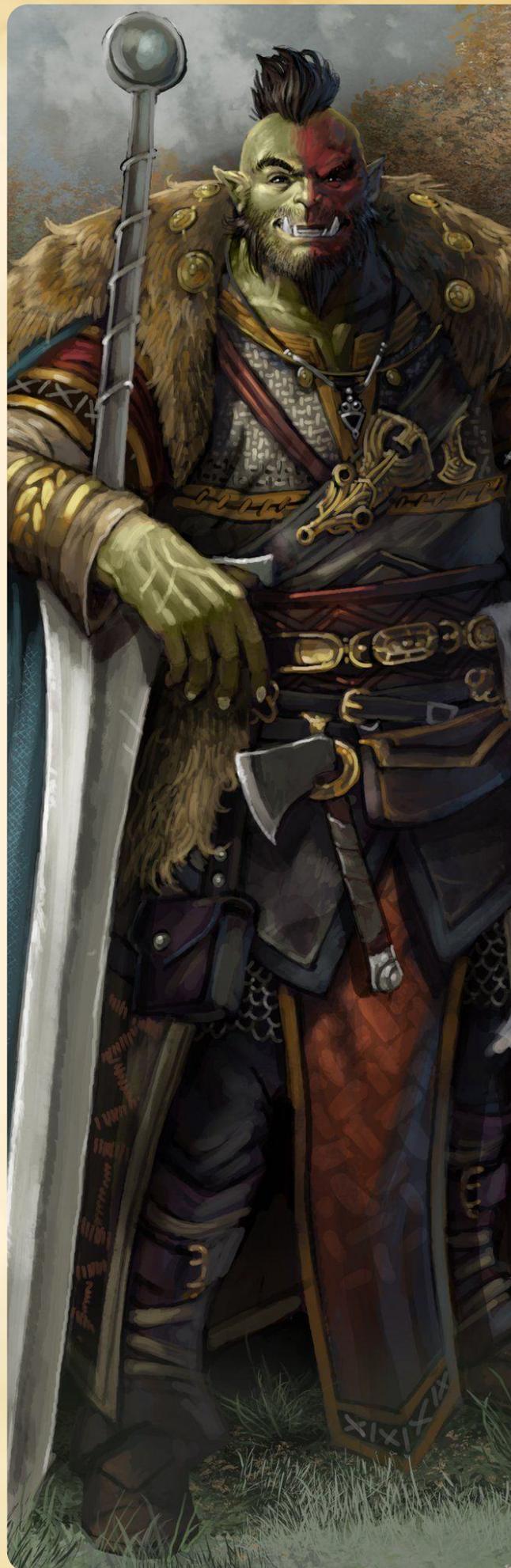


ORC

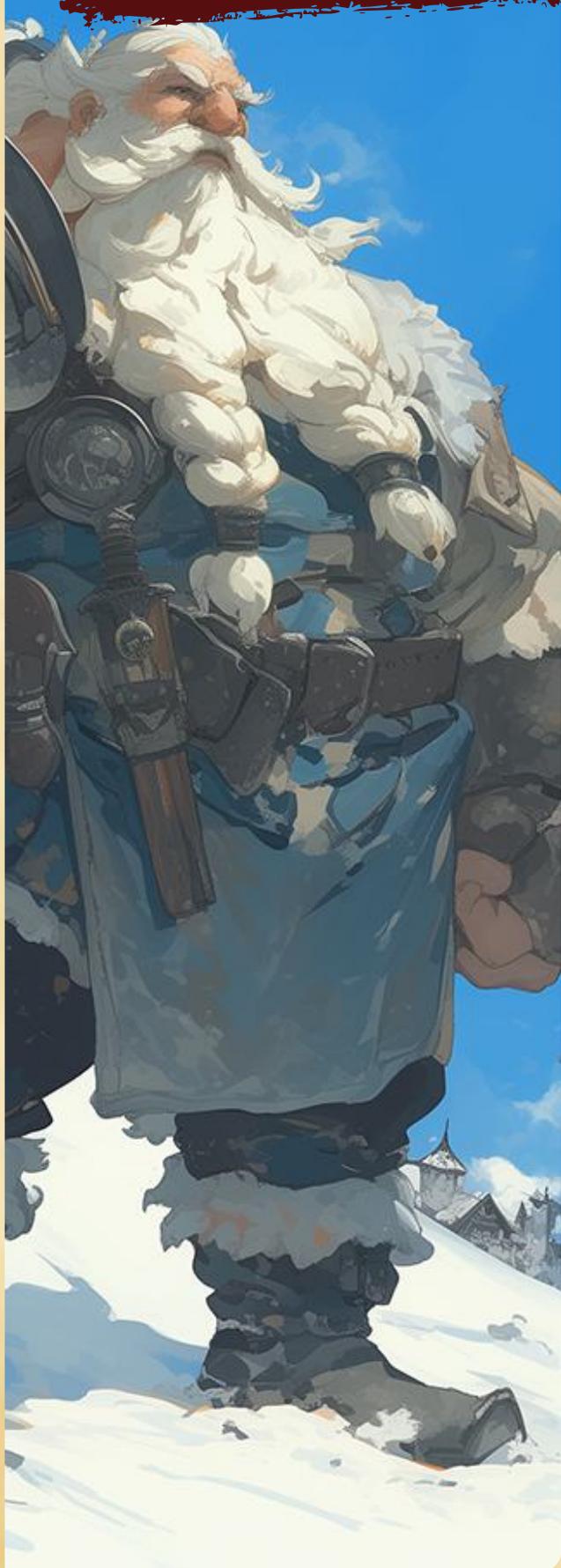
Peuple majoritairement nomade et s'entendant bien avec les dovariks, les orcs sont habitués à vivre au rythme des combats dans le climat chaud des Steppes de Vordania. Cette race possède un lien privilégié avec l'Aspect du Chaos qui leur prête parfois sa force.

La Chasse et les rites ancestraux font partie du quotidien des orcs. Mak Drogan, le grand chef de tribu, est le seul à avoir réuni presque tous les orcs sous une seule bannière, la grande Horde. La magie infernaliste et démoniaque est très présente chez les orcs, ce qui leur a valu la haine de nombreuses factions comme l'Empire ou les Jifuns.

Les tribus de la Horde ont l'habitude de se battre avec leurs cousins dégénérés, les orcs noirs ou "Vororcs", des créatures corrompues par les démons et devenus assoiffés de sang.



GNOMOÏDES



La famille des Gnomoïdes regroupe les espèces de petite taille, dont la stature, la masse musculaire et la puissance physique sont généralement inférieures à celles des autres races intelligentes d'Ishural. Leur apparence chétive et leur taille modeste leur valent souvent des sobriquets moqueurs tels que demi-portions, petits peuples ou races naines. Pourtant, derrière cette apparente faiblesse physique se cache une richesse culturelle et mentale inestimable. Car si ces peuples ne partagent ni les mêmes traditions, ni les mêmes croyances, ni les mêmes modes de vie, ils possèdent tous une intensité intellectuelle qui force le respect, même chez leurs plus grands détracteurs.

Ce sont des bâtisseurs de merveilles, des maîtres de l'improvisation, des alchimistes de l'impossible. Leur taille ne les empêche pas de concevoir des machines colossales, des instruments ésotériques, ou encore des réseaux sociaux et économiques complexes que les autres races mettent parfois des décennies à comprendre.

Chaque peuple gnomoïde manifeste ce génie différemment. Les uns bâtissent des cités souterraines structurées au millimètre près, les autres composent des symphonies capables d'ébranler la terre. Et même les plus chaotiques d'entre eux, oui, même les Gobelins, font preuve, à leur façon, d'une ingéniosité qui défie la logique conventionnelle.

✧ INGÉNIOSITÉ ✧

Lors d'un craft *innovant*, la présence des races gnomoïdes augmente les chances de réussite. Plus ils sont nombreux à participer au craft, plus il y a de chances que ce dernier réussisse.

NAIN

D'une taille légèrement plus grande que les Hobbits et les Gobelins, les nains demeurent réputés pour leur petite taille physique et leur pilosité proéminente. Malgré cette particularité physique, les nains sont une espèce extrêmement robuste.

Grands maîtres des montagnes de Forgerterre, dirigeants de la grande banque de pierre, les nains sont le grand peuple des innovations et de l'architecture. Leur civilisation a inspiré presque toutes les autres. On ne trouve nul endroit en Ishural où les nains n'ont pas laissé leur empreinte.

Autrefois, les Nains vénéraient Trateus, aspect de l'Infini, que certains considèrent toujours aujourd'hui comme leur guide. Le peuple Nain est très cultivé, les plus grands penseurs et philosophes d'Ishural font souvent partie de cette race. La Banque de Pierre, elle, est une institution très puissante qui gère les finances de nombreuses factions d'Ishural.

GOBELIN

Survoltés, inventifs et incroyablement nombreux. Les Gobelins sont à la fois craints et admirés. Ce sont de très petites créatures à la peau verte, elles se regroupent en d'immenses communautés souterraines. La plupart des Gobelins sont stupides et imprévisibles, mais il existe de nombreux gobelins à l'intelligence égale à celle des autres races, les « Alphas ».

Malgré leur style de vie étrange et rudimentaire, les Gobelins semblent maîtriser une technologie qui dépasse l'entendement. Ce qui rend les autres races totalement perplexes face à eux. Cette race voue un culte étrange pour la musique et en particulier un style de musique dont eux seuls ont le secret. On raconte que les instruments gobelins sont capables de faire trembler les montagnes et de déclencher des tempêtes.

HOBBIT

Semi-hommes, demi-portions, les surnoms des Hobbits sont nombreux et souvent reliés étroitement à leur physique de très petite taille. Ils sont une race à la fois sage et festive, pour la plupart artistes et souvent proches de la magie. Les Hobbits ont une culture simpliste mais pourtant unique. Il est difficile pour les autres races de comprendre toutes les facettes de la personnalité d'un Hobbit. Depuis leurs forêts et leurs villes-champignons, Ils sont les manipulateurs de la chance et de la bonne fortune.

Cependant, les Hobbits sont un peuple très inquiet de nature à cause d'une force contre laquelle ils se battent depuis des lustres, celui qu'ils appellent "L'Horloger".



Les Archétypes de votre personnage

Un Archétype définit les activités principales, les compétences et le mode de vie de votre personnage. Il reflète votre intention de jeu et sert de guide aux organisateurs pour créer votre fiche à partir de votre histoire (background).

Voyez l'archétype comme le fil conducteur de votre rôle : il oriente votre style de jeu et détermine les thématiques que vous souhaitez explorer en roleplay.

Les 6 Archétypes du GN Ishural :

- **La Force** : Pour les combattants, guerriers, soldats ou brutes au grand cœur. Cet archétype incarne la puissance physique, l'honneur, le courage... ou la violence assumée.
- **La Finesse** : Pour les esprits vifs et rusés : voleurs, escrocs, espions, rôdeurs... Des personnages habiles et furtifs, maîtres des ombres et des intrigues.
- **L'Artisanat** : Pour les créateurs, bâtisseurs et mains expertes : forgerons, cuisiniers, inventeurs, alchimistes... Ils transforment le monde à partir des matières premières.
- **L'Érudition** : Pour les intellectuels : médecins, érudits, bibliothécaire, archéologues... Ceux qui maîtrisent le savoir, les sciences, parfois occultes.
- **La Société** : Pour les maîtres de l'influence et de la persuasion : diplomates, nobles, orateurs, meneurs... Leur pouvoir se joue dans les interactions et les alliances.
- **La Magie** : Pour ceux nés avec le don du mana ou l'ayant cultivé jusqu'à en faire la force centrale de leur existence.

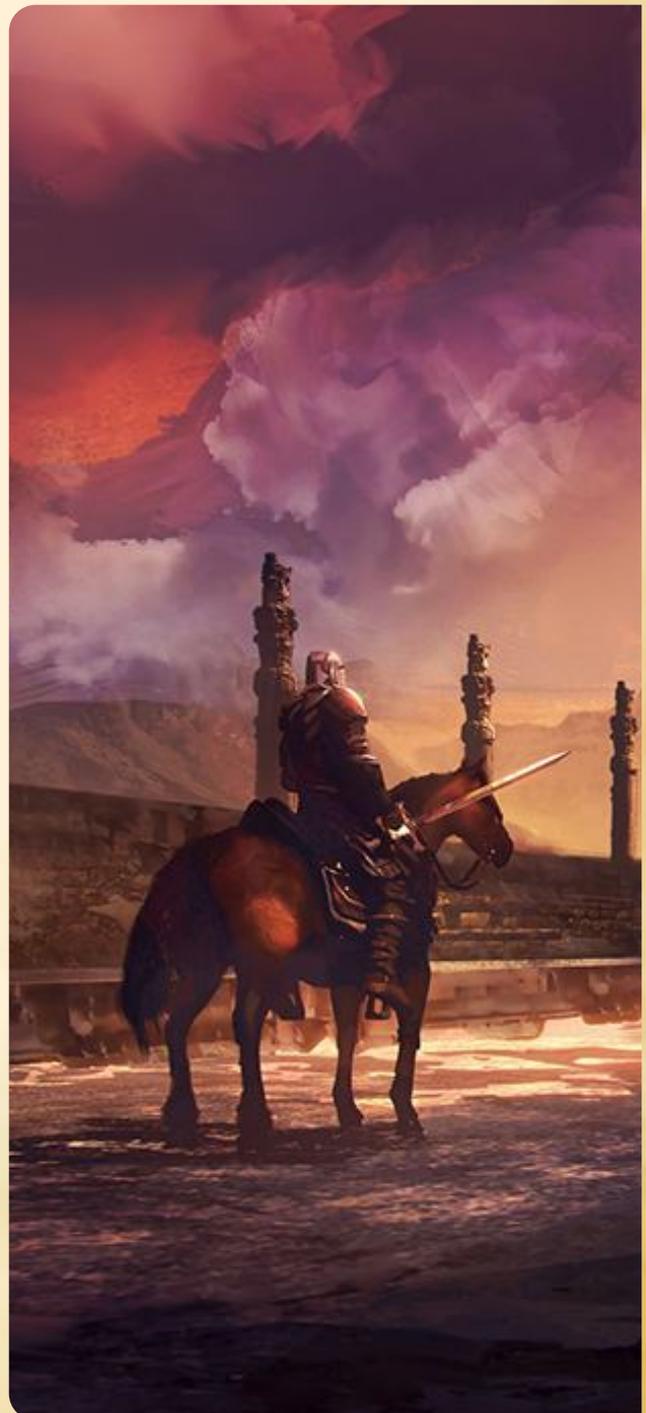
Chaque archétype vous donne accès à une liste de Traits, qui affinent encore votre style de jeu et permettent de préciser le passé de votre personnage.

Vous pouvez choisir jusqu'à 2 Traits :

- 1 Trait obligatoire issu de votre archétype principal.
- Le second peut provenir du même archétype ou d'un autre, ce qui définira un archétype secondaire.

Exemple : Olivier choisit l'archétype Force. Il doit prendre au moins 1 Trait dans Force. Pour son second Trait, il peut soit rester dans Force, soit en choisir un dans Érudition. Il aura alors pour archétype principal Force, et pour archétype secondaire Érudition.

La Magie ne peut jamais être choisie comme archétype secondaire.



Traits

La Force :

- **Bagarreur** : Gladiateur, lutteur assermenté ou simple accro des combats d'arène et des rixes de taverne, vous vivez pour vous battre.
- **Travail physique** : Du labour des champs à l'extraction dans les mines, en passant par l'entretien des navires, vous êtes rompu aux travaux exigeant force et endurance.
- **Soldat** : Vous avez fait du combat un métier, qu'il s'agisse de guerroyer sur un champ de bataille ou de monter la garde aux portes d'une cité.
- **Champion** : Porteur des couleurs de votre allégeance ou de votre foi, vous représentez une cause plus grande que vous-même – qu'elle soit noble ou sombre

La Finesse :

- **Rat des rues** : Enfant des bas-fonds, vous connaissez les lois impitoyables de la rue et tout ce qu'il faut faire pour survivre.
- **Chasseur** : Qu'il s'agisse d'animaux, de créatures ou d'hommes, vous savez pister et tendre une embuscade.
- **Cambrioleur** : Escalader, forcer une porte, entrer sans être vu... par nécessité ou par appât du gain, vous avez fait du vol votre spécialité.
- **Baladin** : Musicien, conteur ou orateur, vous savez captiver une foule. Et parfois, elle repart avec la bourse un peu plus légère.

L'Artisanat :

- **Artisan** : Charpentier, forgeron, tanneur... vous façonnez des objets utiles et solides dans un monde où l'outil est souvent synonyme de survie.
- **Inventeur** : Guidé par l'innovation, vous cherchez à créer ce qui n'a jamais été vu. La technologie et les nouvelles idées sont votre obsession.
- **Créateur** : Peintre, sculpteur ou artisan d'art, vous provoquez l'émotion à travers la beauté et la précision de vos œuvres.

La Société :

- **Courtisan** : Né ou introduit dans les cercles mondains, vous maîtrisez les codes et les intrigues des salons et des cours royales.
- **Négociateur** : Diplomate ou marchand

habile, vous savez résoudre conflits et affaires en obtenant le meilleur pour toutes les parties... ou au moins pour vous.

- **Officiant religieux** : Serviteur d'un culte, vous connaissez ses rites, ses textes sacrés et portez sa parole avec ferveur.
- **Bien-né** : Issu d'une famille illustre ou fortunée, vous jouissez d'avantages dont vous savez tirer profit.
- **Performeur** : Musicien, danseur, acrobate ou comédien, vous émerveillez, divertissez et captivez par votre art vivant.

L'Erudition :

- **Stratège** : Rompu à l'art militaire, vous connaissez les terrains, les fortifications, les armes de siège et l'histoire des conflits.
- **Médecin** : Chirurgien de campagne ou savant en milieu urbain, vous maîtrisez l'anatomie et l'art de soigner.
- **Biologiste** : Expert en botanique et en sciences du vivant, vous comprenez les mécanismes de la nature.
- **Explorateur** : Curieux et aventurier, vous avez parcouru le monde, accumulant expériences et histoires.
- **Littéraire** : Amateur de livres et de secrets, vous cherchez la connaissance dans l'étude, l'écriture et l'exploration intellectuelle.

La Magie :

- **Puissance** : Spécialiste des magies offensives et destructrices : pyromancie, électromancie, nécromancie, héliomancie... La lumière comme les ténèbres peuvent être meurtrières.
- **Altération** : Maître des changements et de la transformation : arcanisme, magie du sang, conjuration, cryomancie, géomancie, aéromancie... Rien n'est figé sous vos mains.
- **Guérison** : Druide, hydromancien ou siktomancien, vous privilégiez la préservation et la protection de la vie.
- **Esprit** : Magie des perceptions et des connexions : sages, mystiques, sorciers et illurimanciens façonnent l'esprit plus sûrement que la matière.

Il aide aussi les organisateurs à mieux cerner vos envies de jeu et à vous attribuer des compétences cohérentes avec votre passé et vos savoirs.

COMBAT





Le système de combat d'Ishural est pensé pour être simple, fluide et axé sur le beau jeu. Il repose principalement sur la gestuelle, la maîtrise technique et la cohérence des scènes, avec très peu d'annonces verbales. L'objectif est de favoriser l'immersion, tout en garantissant clarté et équité pour tous les participants.

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.

Le combat n'est pas adapté à tout le monde. Il demande une certaine aisance physique pour se déplacer, esquiver et frapper sans blesser.

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.

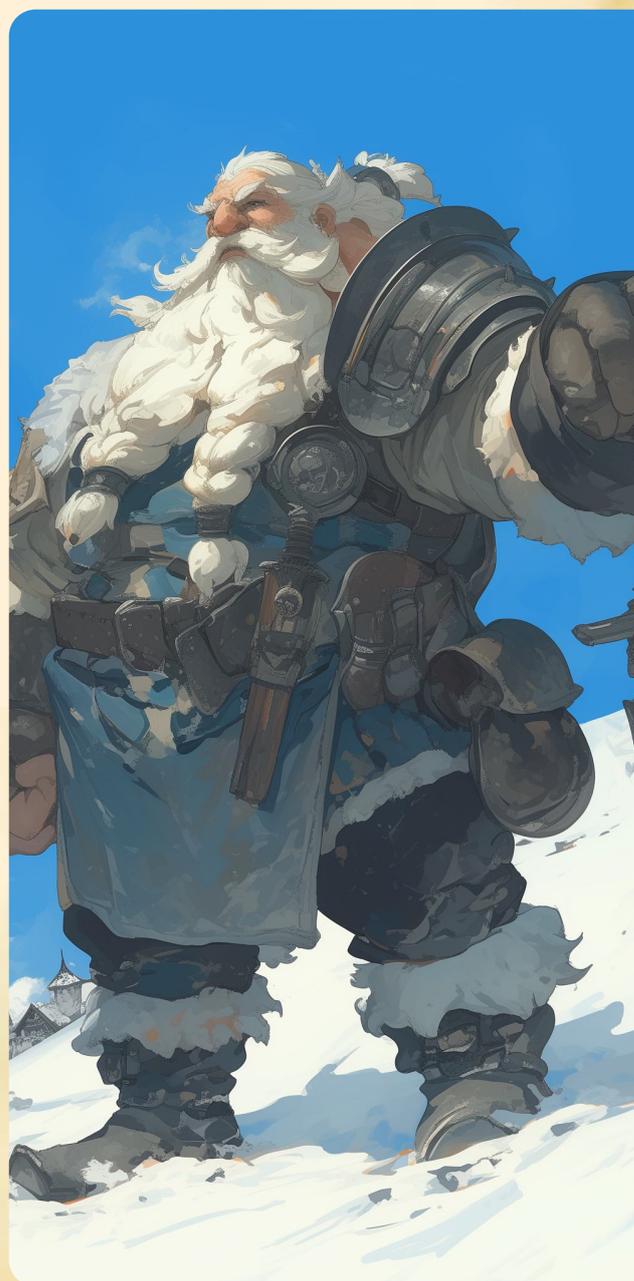
Phase de combat

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. Cette règle s'applique pour tous les états subit par un sorts, un effet de jeu propre au combat etc... .

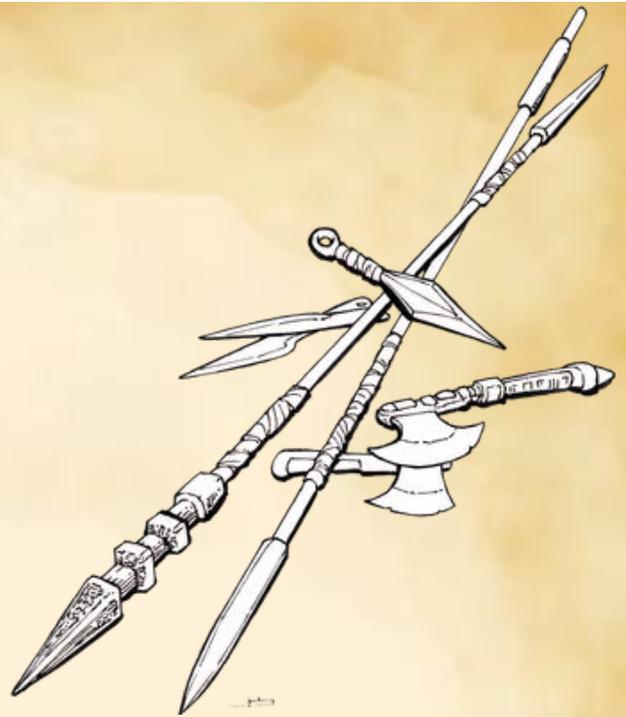
Si le lieu dans lequel vous vous trouvez n'est pas propice à un combat sans danger (taverne avec coins de tables, chaises etc...) vous devez passer en Hors jeu le temps de vous déplacer dans un lieu plus sécurisé pour combattre.



Règles d'escrime

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

- **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.
- **“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.
- **Zones à éviter** : Les coups à la tête, les coups violents, sur les poitrines féminines, sur les parties génitales et l'estoc sont interdits. Même si certaines armes de GN peuvent être utilisées pour l'estoc, il en existe de nombreuses notamment les artisanales, où la structure interne peut être dangereuse. *Toute personne ne respectant pas ces règles sera exclue du jeu.*
- **Parade** : Il n'existe pas de "parade molle" : si une arme parvient à toucher le corps après une parade partielle ou imparfaite, elle inflige tout de même un dégât. Seules une esquive franche ou une protection efficace par l'armure permettent d'éviter ou d'absorber le coup. ***Tout comportement violent sera sanctionné par l'organisation.***



- **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 suivra une exclusion immédiate du jeu.

Armes et Armures

Qu'importe leur taille, toutes les armes infligent 1 dégât. Seules des compétences, une race précise, ou un effet extérieur peut influencer la force de frappe d'un joueur.

Il n'existe pas de compétence limitant le port des armes. Un joueur peut choisir de porter autant d'armes et de bouclier qu'il le souhaite.

- **Armes à feu** : les armes à feu sont rares et rudimentaires en Ishural. Les armes à feu s'enrayent après chaque tir et doivent être entretenues durant une simulation *roleplay* de 10 minutes par arme pour être utilisées à nouveau.

- **Arc & arbalètes** : Seuls les arcs et arbalètes spécifiquement prévues pour le GN sont autorisés. Même chose pour les flèches, seules les flèches approuvées à extrémité molle (ronde ou plate) prévues pour la pratique du GN sont autorisées, les flèches artisanales doivent **impérativement** être soumises à un check orga avant toute utilisation. L'organisation se réserve le droit d'interdire l'utilisation de toute flèche artisanale au moindre doute et même en plein milieu du GN. Les flèches ne peuvent pas être enchantés.

Voici quelques règles de sécurité issues de la BWAT (BeLarp Weapon Approval Team) à respecter scrupuleusement lors de toute utilisation d'un arc ou d'une arme de jet, certaines règles de sécurité fondamentales doivent être strictement respectées.

Il est impératif de ne jamais viser la tête, de ne pas tirer sous l'influence de l'alcool ou de toute autre substance altérant le jugement, et de maintenir une distance minimale de 10 mètres entre le tireur et sa cible.

Avant chaque tir, la flèche doit être soigneusement vérifiée afin de s'assurer qu'elle n'est ni endommagée ni dangereuse. Enfin, aucun tir ne doit être effectué sans avoir un visuel clair et dégagé de la cible, afin d'éviter tout accident.

Les Points de Vies (PV)

Tous les personnages joueurs (PJ) disposent de 3 PV de base. Il n'existe que de très rares moyens en jeu pour augmenter ce total. Un point de vie ne peut être récupéré que :

- Par une intervention médicale (via un soigneur en jeu)

- Ou lors du passage à un nouveau jour (récupération quotidienne)

Les Points d'Armures (PA)

Un personnage peut obtenir jusqu'à 4 PA maximum, selon son équipement et les zones protégées. Ces zones sont les suivantes :

- Torse
- Épaule droite
- Épaule gauche
- Jambe droite (tibia ou cuisse)
- Jambe gauche (tibia ou cuisse)
- Avant-bras droit
- Avant-bras gauche

Si au moins 4 de ces zones sont protégées par le même type d'armure, le personnage gagne un nombre de PA selon ce tableau :

Armure	Exemple	PA
Aucune	Peau nue, tissu simple	0 PA
Légère	Cuir souple	1 PA
Intermédiaire	Cuir rigide, clouté, Gambison	2 PA
Lourde	Métal en plaque, Maille	3 PA

Exemple : Si un joueur porte 2 pièces en cuir souple et 2 en métal, on valide bien 4 zones protégées. Mais comme l'ensemble n'est pas homogène, les PA sont calculés sur le type le plus faible, ici cuir souple, soit 1 PA.

Il existe des moyens d'obtenir plus de PA via des compétences magiques. Néanmoins, le cumul ne pourra jamais dépasser le maximum de 4 PA.



Le mana qui parcourt le corps des mages est perturbé par les armures.

Au-delà de 1 PA, le mage ne peut plus utiliser sa réserve de mana, et donc ses compétences magiques.

Infliger des dégâts

En situation de combat, toutes les armes – qu’elles soient légères ou lourdes – infligent automatiquement **1 point de dégât** dès lors qu’elles touchent physiquement le corps d’un adversaire. Il n’est pas nécessaire d’annoncer les dégâts lors de l’impact : ce système unifié vise à fluidifier les affrontements et à renforcer l’immersion ainsi que le roleplay.

Un cas particulier existe : certaines compétences peuvent permettre d’infliger jusqu’à 2 points de dégâts lors d’affrontements armés. Il sera nécessaire, dans ce cas, d’annoncer les dégâts que vous infligez à haute et intelligible voix.

Les PNJ en combat

Les personnages non joueurs (PNJ), quant à eux, peuvent posséder plus de 3 points de vie, voire bénéficier de capacités spéciales. Certains d’entre eux peuvent également infliger davantage de dégâts. Dans ce cas, comme pour les Ogroïdes, le PNJ annoncera clairement les dégâts au moment de frapper, permettant aux joueurs de réagir en conséquence. Il est donc tout à fait normal qu’un PNJ encaisse plusieurs coups sans tomber immédiatement au sol, ou qu’il soit plus dangereux qu’un personnage joueur classique.

Champ de bataille

Un champ de bataille est défini comme un affrontement réunissant au moins 40 joueurs. En dessous de ce nombre, le combat est considéré comme un affrontement standard. En raison du nombre important de participants, les combats de masse nécessitent un effort de concentration, de contrôle et de vigilance bien plus important de la part de chaque joueur.



Dans tous les cas, les règles d'escrime propres au jeu de rôle grande nature (GN) s'appliquent intégralement, même en situation de combat de masse. Aucune circonstance, même chaotique, ne justifie un relâchement des consignes de sécurité ou des bonnes pratiques en matière de combat simulé.

L'adrénaline générée par la mêlée peut facilement faire perdre en lucidité. Il est donc essentiel de rester attentif à son environnement, de contrôler ses mouvements et de veiller à ne pas blesser autrui par des gestes brusques ou désordonnés. Le sol d'un champ de bataille peut être irrégulier, glissant ou obstrué : faites attention à vos appuis pour éviter les chutes ou les blessures involontaires.

Dans le tumulte du combat, les annonces peuvent être difficiles à entendre. Il est impératif de rester attentif non seulement aux directives des arbitres, mais aussi aux annonces des autres joueurs, qu'ils soient alliés ou ennemis. Certains effets de jeu (magie, coups spéciaux, ordres) nécessitent une réponse immédiate : ne pas les respecter par inattention pourrait être considéré comme une tricherie.

Si vous êtes vaincu en pleine mêlée, ne tombez pas au sol au centre du champ de bataille, où vous risqueriez d'être piétiné. Reculez de quelques mètres en dehors de la zone d'affrontement avant de simuler votre chute. Si le combat se déplace vers vous, vous êtes autorisé, de manière exceptionnelle, à vous éloigner davantage en rampant, pour garantir votre sécurité et celle des autres participants.

Un arbitre peut décider à tout moment d'interrompre la bataille si la situation le justifie. Si le combat s'enlise, devient déséquilibré ou perd en dynamisme au point de nuire à l'expérience de jeu, un cessez-le-feu peut être déclaré, mettant fin à l'affrontement de manière encadrée et sécurisée.

La Mort

Lorsqu'un personnage tombe à 0 point de vie, peu importe la raison, il tombe en *Agonie*.

Lors de son Agonie, le personnage est allongé 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 5 minutes, s'il n'est pas soigné, le personnage meurt. Toute intervention médicale interrompt le compte à rebours.

Dans certains cas (suite à un assassinat par exemple), l'agonie peut être beaucoup plus courte voir inexistante. Une fois l'agonie arrivée à son terme, la mort est **IRRÉVERSIBLE**.

Une fois le personnage mort, le joueur doit passer hors jeu en levant le poing, et se rendre au PC Orga, 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 mort au PC orga et que les orgas n'ont pas validé son retour en jeu.

La seconde personne à être avertie sera l'orga de camp du joueur. Ce joueur aura la possibilité de jouer son cadavre afin de conclure l'aventure de son personnage avec les autres membres de son groupe. (funérailles, hommages etc...).

Exécuter un personnage

Lorsque vous tombez en agonie, vous pouvez être exécuté. Une exécution est une scène de rôleplay spectaculaire d'une durée minimum de 10 secondes dans laquelle l'exécuteur achève un personnage définitivement sans attendre la fin d'une agonie.

Si quelqu'un interrompt l'exécution en perturbant l'assaillant, la victime reste en agonie et le temps d'exécution doit reprendre du début.

Ce système de mort a été pensé pour permettre aux joueurs de faire du beau jeu. La victime, même en *Agonie*, peut verbalement interagir avec son bourreau. Nous comptons, donc, sur le fair-play des joueurs pour éviter la frustration d'une mort bâclée.





Pugilat

Le Pugilat représente la capacité d'un personnage à se battre à mains nues. Chaque personnage dispose d'un niveau de Pugilat, qui reflète son aisance dans les combats sans arme.

Un affrontement à mains nues débute dès lors que deux adversaires choisissent de se battre sans armes. Pour signaler cette intention, un joueur peut jeter son arme au sol, adopter une posture de combat à mains nues, ou prononcer l'annonce "Bagarre" – bien que nous encourageons vivement une approche plus immersive et roleplay.

Le personnage provoqué a alors le choix : fuir, refuser (en conservant ou en dégainant son arme), ou accepter le duel.

Déroulement du combat :

- Calcul du score : chaque combattant additionne ses points de vie restants à son niveau de Pugilat (donné par la compétence correspondante).
- Les deux joueurs annoncent leur score discrètement à voix basse.
- Un combat chorégraphié s'engage pour représenter l'affrontement. Le vainqueur est celui qui a le score total le plus élevé.

Résultat :

- Le vaincu tombe K.O. pendant 2 minutes, et ses PV tombent à 1.
- En cas d'égalité, les deux adversaires subissent un double K.O. pendant 2 minutes, avec 1 PV chacun. Cette règle ne s'applique pas si l'un des deux combattants est un anthropomorphe.
- En combat de groupe, chaque camp additionne ses scores individuels, et le camp au total le plus élevé remporte le combat.

Si un adversaire possède un score trois fois supérieur au vôtre, laissez place à une défaite spectaculaire ou humiliante, toujours dans le respect de l'immersion.

Enfin, si une arme est dégainée en cours d'affrontement, le combat à mains nues prend immédiatement fin, et les règles classiques de combat armé s'appliquent.

MEDECINE





La médecine dans Ishural se divise en deux grandes formes d'intervention : les soins de campagne, appliqués en situation de terrain – notamment en plein combat ou en déplacement – pour traiter rapidement les blessures urgentes ; et les soins instanciés, réservés à des contextes plus complexes ou scénarisés, où le traitement s'inscrit dans une narration spécifique, nécessitant parfois des ressources, des compétences ou des conditions particulières.

L'objectif est de proposer des soins immersifs, cohérents avec l'univers, sans casser le rythme du jeu, tout en laissant place à la progression des personnages médecins.

Chaque soin doit être accompagné d'une scène de roleplay cohérente, représentant les gestes du médecin (désinfection, bandages, pose d'attelles, etc.). Cette scène doit durer 5 minutes par point de vie que le médecin souhaite restaurer.

Un scène roleplay accompagne toujours une action de jeu pour être validée. Sans cela, l'action est considérée comme nulle.

Effectuer un soin

Pour effectuer un soin, le médecin doit utiliser une bourse opaque contenant des billes blanches et noires. Il doit tirer une bille à l'aveugle et ensuite pratiquer le **roleplay de soin (5 minutes)** en fonction du résultat tiré. La composition de cette bourse dépend des compétences médicales du soignant :



1 bille noire
obligatoire



1 bille blanche
de base



+1 bille blanche
par compétence
médicale acquise

Lorsqu'un Médecin effectue un soin, c'est à dire qu'il cherche simplement à faire regagner des PV à un autre joueur, à l'issue des 5 minutes de roleplay, le soigneur pioche à l'aveugle une bille. En fonction de la bille tirée, un résultat s'applique :



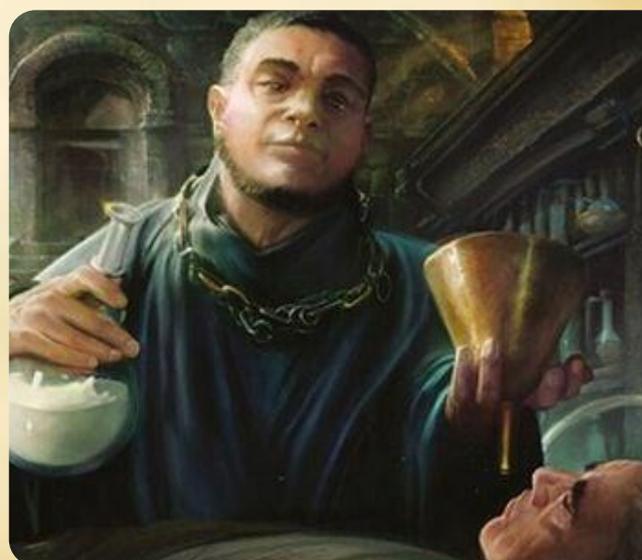
Bille noire : le soin échoue. Le patient est stabilisé temporairement, sa mort est repoussée d'une minute, mais aucun point de vie n'est restauré. Aucun autre soin ne peut être tenté sur ce patient avant la fin de cette minute.



Bille blanche : 1 point de vie est restauré. Le médecin peut choisir de continuer les soins s'il souhaite tenter de soigner à nouveau son patient. La bille blanche tirée est retirée du paquet pour le prochain soin qu'il souhaite réaliser. On doit toujours avoir au moins 1 bille blanche dans le paquet.

Exemple : Olivier est tombé en agonie après un combat. Il est conduit chez un médecin. Le médecin possède les compétences Premiers Secours et Spécialisation Tranchant, donc il place 3 billes blanches (1 de base, plus 1 par compétence) et 1 noire dans sa bourse. Il réalise 5 minutes de roleplay de soin, puis pioche une bille.

Il tire une bille blanche : Olivier récupère 1 PV. Il peut choisir de relancer une session de soin pour tenter de lui rendre un deuxième point de vie. Il devra jouer une nouvelle scène, et retirer la bille blanche tirée lors du premier soin, représentant la fatigue progressive du médecin.



Il est de coutume d'appliquer un bandage pour simuler les soins prodigués ainsi qu'un temps de convalescence défini par le médecin.

Afin qu'un soin produise son effet, vous ne devez pas entrer en combat pendant toute la durée de son effet, sous peine de stopper le processus de guérison.

Soins magiques

Pour un soin magique, le médecin utilise du maquillage à la place du bandage pour faire une petite marque sur la peau de son patient, il est interdit de mettre cette marque sur le visage. Les soins magiques sont toujours de couleur bleu. *Pensez à demander si votre patient (votre joueur) est allergique aux produits de maquillage.*

Sauvetage d'une Agonie

Pour sortir d'une agonie, il vous suffit de remonter vos points de vie à 1 minimum en appliquant la méthode déjà décrite au-dessus.

Lorsqu'un médecin vient de vous faire sortir d'une agonie, si vous entrez en combat dans un délai de moins 10 minutes après vos soins, vos blessures se rouvriront et vous retombez en agonie.

La maladie et ses soins

Lorsqu'un personnage tombe malade, il reçoit un document écrit (papier, parchemin, étiquette) décrivant des symptômes qu'il devra jouer jusqu'à la fin de la maladie ou qu'il soit soigné. En Ishural, toutes les maladies dangereuses propres aux époques médiévales existent, ainsi que d'autres maladies propres à cet univers.

Certains personnages peuvent soigner une maladie grâce à un traitement, mais ils doivent parfois expérimenter sur un ou plusieurs malades avant de trouver le dit traitement. L'expérimentation à un risque de blesser, d'aggraver les symptômes ou parfois, de tuer le patient.

Pour trouver un traitement, le médecin doit effectuer des tests cliniques. Il met 5 billes noires et 1 bille blanche dans un sac opaque.



Bille noire : les symptômes s'aggravent, et le patient passe à l'étape supérieure de sa maladie.



Bille blanche : Le médecin découvre un traitement pour la maladie.

Le nombre de billes noires peut varier en fonction du degré de connaissance de la maladie, et divers autres facteurs.

On remplace une bille noire par une bille blanche si le médecin a déjà des compétences en médecine. Augmentant ses chances de trouver un remède.

Si le médecin veut à tout prix trouver un traitement, il pourra le faire sans utiliser de billes, mais cela provoquera la mort du patient, sacrifié pour la science. Plusieurs patients peuvent être nécessaire en fonction du degré de connaissance de la maladie.

S'il ne réussit pas à trouver un traitement, le prochain patient qu'il expérimente pour les mêmes symptômes aura plus de chance de lui fournir un résultat positif. A chaque essai, une bille noire est remplacée par une bille blanche jusqu'à ce que toutes les billes assurent la découverte du traitement. Le médecin ne peut pas expérimenter sur un patient ayant déjà été sujet d'expérience.

Le poison et ses soins

Un empoisonnement peut provenir d'une arme à lame préalablement empoisonnée, dont l'attaquant annoncera l'effet au moment de la touche. Ou via l'ingestion d'un poison, dont les effets sont indiqués sur une étiquette sous l'objet, ou qui vous seront décrits à l'oreille.

Pour soigner un poison, l'intervenant doit vous administrer un anti-poison. Il s'agit d'un consommable liquide que vous devez boire ou faire semblant de boire, et qui une fois utilisé sera vide. On applique les règles de soins des maladies pour soigner un poison.

Compétences médicales

Les compétences influencent directement la qualité des soins. Elles s'acquièrent par la pratique et via l'enseignement. Liste des compétences :

- Premiers Secours : +1 bille blanche
- Spécialisation (Tranchant, Commotion, Sauvage) : +1 bille blanche
- Soin Expert : +1 billes blanches
- Maître émérite : +1 bille blanche

Les compétences sont cumulables. Un maître médecin peut donc avoir jusqu'à 5 billes blanches et 1 noire dans sa bourse.

N.B. : Spécialisation ne compte qu'une fois même si vous maîtrisez plusieurs spécialisations.

Apprentissage de la médecine

Un personnage peut devenir médecin sans compétence initiale. Cependant, ses chances de réussite seront faibles au début.

Formation et progression :

- Un joueur peut suivre des cours dispensés par un enseignant agréé.
- Il doit ensuite réussir un examen en deux parties :
 - a. Restitution de connaissances : test écrit ou oral.
 - b. Mise en pratique : simulation de soin sur un cas proposé par l'examineur.

Si l'élève réussit, il obtient une compétence médicale (par exemple une spécialisation). Vous pouvez alors venir chercher une nouvelle bille blanche au PC Orga ou auprès de votre organisateur de faction.

Les patients utilisés lors des examens ne peuvent pas mourir à cause d'un échec d'un élève.

Soins instanciés (liés au scénario)

Certains soins complexes ou scénarisés (maladies, poisons rares, blessures graves) nécessitent un traitement spécifique, souvent supervisé par l'organisation. Ils peuvent inclure:

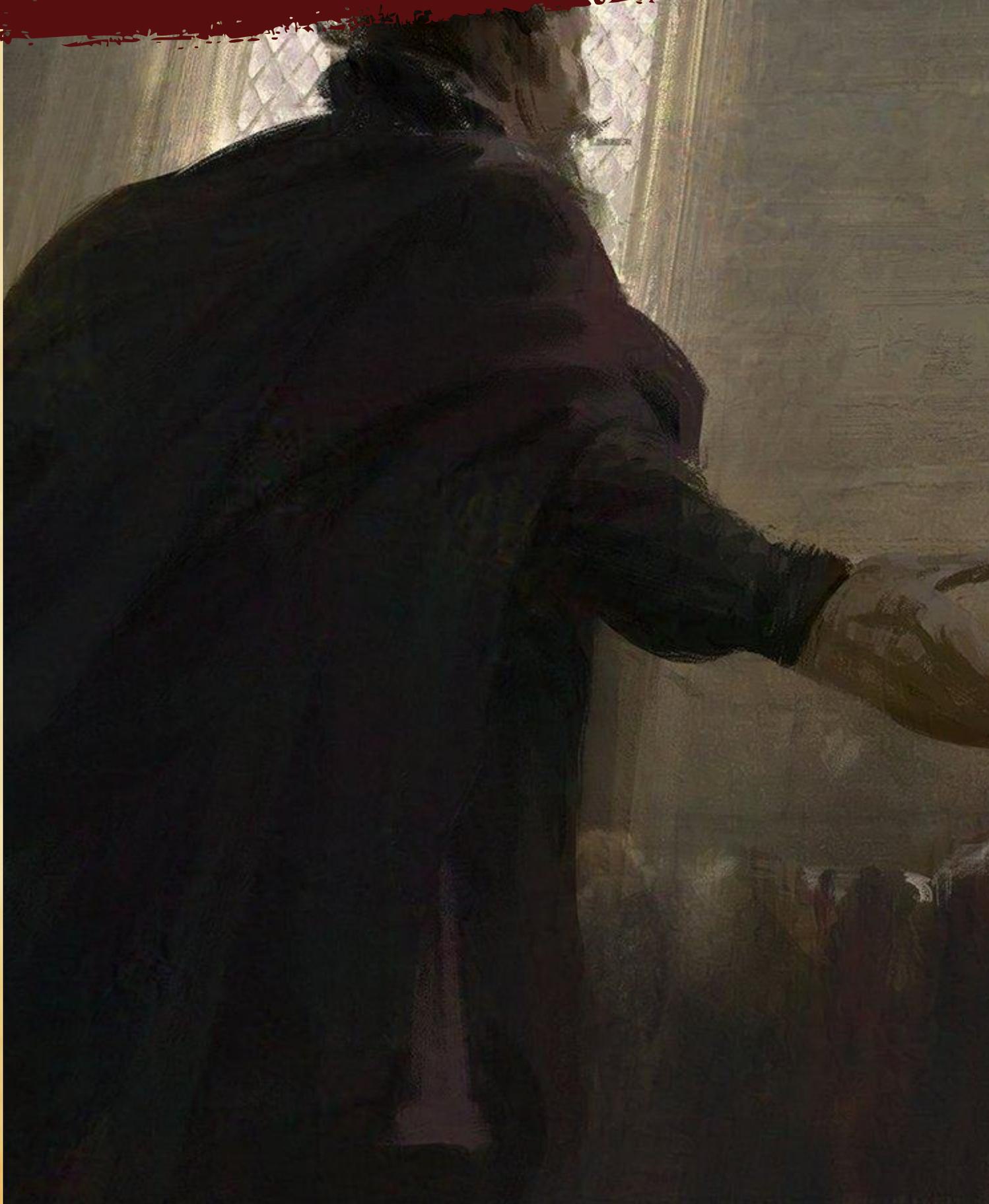
- Des énigmes médicales
- Des procédés spécifiques selon la blessure
- Des jeux d'adresse ou de connaissance (ex. : poser un Docteur Maboule sur la blessure pour tester la précision du soin)

Ces soins demandent souvent plus de temps et plus de matériel, et peuvent aboutir à plusieurs niveaux de réussite, selon la précision du protocole suivi.





DIPLOMATIE





Chaque faction au sein d'Ishural possède son propre mode de fonctionnement diplomatique, selon sa culture, son organisation politique ou ses traditions internes. Certains s'appuient sur des diplomates officiels, d'autres sur des figures de pouvoir comme des princes, rois, reines ou chefs de guerre qui négocient directement avec leurs homologues.

Les échanges diplomatiques doivent toujours être initiés par une scène de roleplay, posant clairement les bases du dialogue et le sujet de discussion (alliance, conflit, traité, menace, négociation commerciale, etc.). Ces scènes sont essentielles pour préserver l'immersion et donner toute leur place aux enjeux de communication entre factions.

Un sceau officiel est nécessaire à chaque entité politique pour faire valider des contrats scellés et les rendre officiels.

Echanger en langues étrangères

Les échanges entre deux factions ne parlant pas la même langue nécessitent obligatoirement la présence d'un traducteur maîtrisant les deux langues. Si les interlocuteurs directs ne se comprennent pas, ils ne peuvent pas poursuivre l'échange librement sans traduction, sous peine de briser la cohérence et l'immersion du jeu.

Il est donc formellement interdit à deux factions de dialoguer comme si elles se comprenaient spontanément lorsqu'elles sont censées parler des langues étrangères l'une pour l'autre. Ce point est fondamental dans l'univers d'Ishural, où les barrières linguistiques sont un élément essentiel.

Sceller un accord officiel :

Les échanges diplomatiques entre factions peuvent aboutir à de nombreuses issues : une poignée de main, un traité oral, une signature solennelle... ou parfois une querelle ouverte. Ces moments marquent l'aboutissement de négociations, reflétant la tension ou la

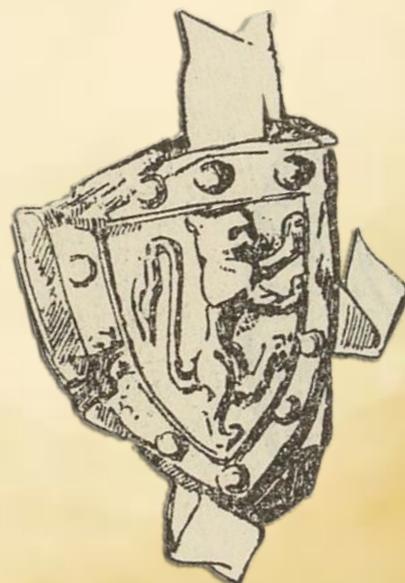
coopération entre les parties.

Lorsque deux camps souhaitent formaliser un accord par écrit, il est nécessaire que les deux factions y apposent leur sceau officiel. Ce geste permet aux représentants de valider leur autorité au nom de leur camp, et d'ancrer l'accord dans une reconnaissance symbolique, voire politique, au sein de l'univers d'Ishural.

Chaque faction doit posséder un sceau unique, reconnu et validé par l'Organisation. Ce sceau peut être conservé au quotidien par le chef ou la cheffe de faction, le coffre de faction, un diplomate attitré, ou tout autre membre désigné officiellement pour ce rôle.

Ce sceau confère une dimension officielle à tout acte écrit : décret interne, édit public, contrat diplomatique ou engagement économique. Il incarne l'autorité de la faction et sa capacité à engager sa parole... ou à la trahir. L'apposition d'un sceau ne garantit pas le respect des termes de l'accord. Elle confère avant tout une portée symbolique et officielle, pouvant être utilisée comme preuve ou élément narratif lors de conflits, dénonciations ou futures tractations.

Le sceau d'une faction est volable mais pas exactement duplicable. Toute reproduction et tricherie seront sanctionnées.





GESTION





Chaque faction est libre de gérer l'organisation interne de son camp selon ses propres méthodes. Cette gestion est généralement accompagnée par l'Organisateur de faction, un référent qui facilite la coordination sur place, emplacement des tentes, circulation, répartition des espaces, etc.

Cependant, au-delà de cette structure organisationnelle, l'âme du camp dépend avant tout de l'investissement des joueurs. Chaque détail, une épée accrochée à un mur, une tenue travaillée, une bannière aux couleurs de la faction ou un objet décoratif soigneusement choisi, contribue à créer une ambiance forte, crédible et immersive, tant pour les membres de la faction que pour les visiteurs.

Pour qu'un camp soit considéré comme "en jeu", il doit respecter un ensemble de règles établies par l'Organisation.

Ces règles garantissent non seulement l'immersion, mais permettent également au camp d'évoluer en parallèle avec l'histoire globale d'Ishural.

Souvenez-vous que vous êtes des colons venus établir un nouveau foyer sur des terres sauvages et disputées. Votre survie, et l'influence que votre faction pourra exercer, dépendra directement de la solidité, de la cohérence et de la durabilité de vos installations. Un camp bien structuré, vivant et richement décoré ne sera pas seulement beau: il incarnera votre ancrage dans le monde d'Ishural et pourra devenir un véritable levier stratégique dans le jeu.

Groupe et faction :

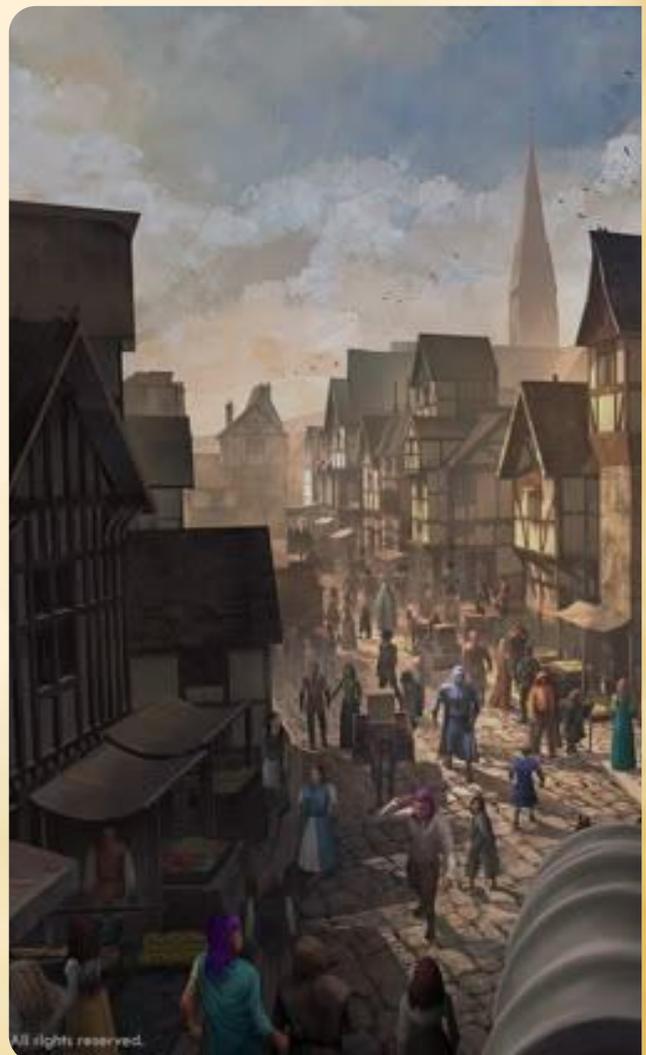
Dans Ishural, vous incarnez un personnage, que ce soit en solitaire ou au sein d'un groupe. Vous êtes libre de concevoir ce groupe selon vos envies, à condition qu'il s'intègre à l'univers du jeu. Cependant, il devra obligatoirement être affilié à l'une des factions existantes, chacune ayant son propre cadre, son histoire et son atmosphère. Ces factions résident dans

des camps, des faubourgs ou des cités bien définis. Choisissez donc celle qui correspond le mieux à l'identité et aux aspirations de votre groupe et de votre personnage.

Pour toute question, vous pouvez contacter l'organisation par email (merci de consulter les documents disponibles avant de nous écrire). Notez que seule l'organisation est habilitée à créer une nouvelle faction.

Lors de la création de votre personnage, vous devrez indiquer à quelle faction vous souhaitez l'affilié.

Chaque faction dispose de son propre camp. En réservant votre place pour Ishural, vous obtenez un emplacement dans ce camp pour y installer votre tente pendant toute la durée de l'événement. En tant que participant, vous devrez respecter l'organisation interne de votre faction. Pour toute information complémentaire, n'hésitez pas à contacter l'Orga Référent de la faction concernée



Le Forum et le Coffre de la faction :

Chaque faction doit installer un forum au centre de son camp. Ce Forum prend généralement la forme d'une tente ou d'un barnum stable, spacieux et décoré selon l'ambiance propre à la faction. Il constitue un lieu central, aussi bien symbolique que stratégique.

Une tente RP dédiée est un vrai plus dans chaque camp. Elle fait partie intégrante du jeu et accueille notamment le coffre légendaire de faction, un élément incontournable identifié par un ruban jaune « or ». Cette tente est considérée comme un espace de jeu en permanence, de jour comme de nuit. Tout joueur s'y trouvant est donc considéré comme étant en jeu, quelle que soit la situation, à l'exception des cas où un arrêt de jeu est explicitement demandé par l'organisation.

Chaque groupe de la faction devra déposer dans le coffre légendaire un document fourni par l'Orga de camps, représentant les richesses du groupe. Ce coffre peut être sécurisé par une serrure (cadenas de jeu validé par l'Organisation), conçue en jeu par un forgeron durant l'un des événements. Le document qu'il contient peut être volé, sous réserve du respect des règles de cambriolage et en présence d'un Orga.

Enfin, le coffre doit être placé dans un lieu accessible en jeu 24h/24, assurant ainsi son rôle central dans la vie du camp.

Les constructions de camps :

Chaque faction est libre d'aménager son campement selon ses besoins et son identité : tentes, palissades, structures démontables... Ces éléments donnent vie au camp et participent à l'immersion du jeu. Toutefois, certaines constructions spécifiques, notamment les bâtiments de Construction et d'Artisanat, doivent être débloquentés en jeu avant de pouvoir être officiellement mises en place.

Ces bâtiments jouent un rôle essentiel : ils permettent à une faction de gagner en



autonomie, sans dépendre des infrastructures des autres camps, guildes ou organisations. Forge, atelier de couture, tannerie ou encore menuiserie peuvent ainsi être bâtis au sein du camp, à condition de respecter certaines règles.

Pour ériger un bâtiment de ce type, la faction doit réunir plusieurs éléments :

- Un coût en matériaux et en pièces, à obtenir en jeu.
- Un temps de construction, validé par l'Organisation.
- Un décorum minimal, garantissant l'immersion visuelle et narrative du lieu.

Lorsque ces conditions sont remplies, l'Organisation remet un permis de construire, attestant du droit de la faction à posséder ce bâtiment dans son camp. Ce permis officialise sa reconnaissance en jeu.

Un joueur peut avertir en amont de l'évènement son intention de construire et ramener en conséquence du matériel permettant la mise en place de l'équipement. Même s'il n'a pas encore son permis, mais qu'il souhaite l'obtenir durant l'évènement.

Exemple : *une forge ne pourra être acceptée si elle se limite à une tente avec une simple pancarte : elle devra comporter au minimum une enclume et des éléments visuels évocateurs de sa fonction.*

MAGIE





Dans l'univers d'Ishural, la magie peut être pratiquée et représentée de deux manières principales : par les compétences et par les rituels.

Les compétences

Les compétences sont des aptitudes codifiées et précises. Elles se traduisent en jeu par des annonces claires ou par des effets simples, définis par des règles strictes. Ces pouvoirs sont attribués en fonction de la discipline magique choisie par le personnage et constituent le socle de la magie utilisable dans l'action immédiate. Elles représentent des sortilèges rapides, que l'on peut lancer en combat ou dans une situation tendue, sans nécessiter de préparation ou de mise en scène importante.

Chaque mage dispose par ailleurs d'une **réserve de Mana** : par défaut, elle contient un maximum de quatre points. Chaque utilisation d'une compétence magique consomme un point de Mana, et lorsque la réserve est vide, le mage ne peut plus employer ses pouvoirs. Il lui reste néanmoins la possibilité de réaliser des rituels. Pour recharger sa réserve, un mage doit obtenir un cristal de Mana, qu'il remet à un organisateur afin de récupérer deux points de Mana. Cette mécanique permet de rythmer l'usage de la magie et de donner une valeur concrète aux ressources magiques en circulation.

Les rituels

Les rituels, quant à eux, ouvrent un champ d'expression beaucoup plus vaste. Ils permettent de donner vie à des effets ou des événements qui dépassent le cadre des compétences codifiées. Les rituels offrent aux mages la possibilité d'exprimer la couleur particulière de leur discipline et de leur histoire personnelle.

Ainsi, même si deux personnages - un Nécromancien et un Infernaliste, par exemple - disposent de compétences similaires, leurs rituels ne ressembleront jamais : l'un puisera dans le pouvoir de la Mort, l'autre dans celui du Chaos. Les rituels ne sont pas là pour tout résoudre, mais pour créer des moments uniques, spectaculaires et marquants. Ils

reposent sur la créativité des joueurs, qui sont encouragés à imaginer des formes variées et théâtrales, afin de surprendre et captiver les témoins.

Il existe toutefois plusieurs règles à respecter :

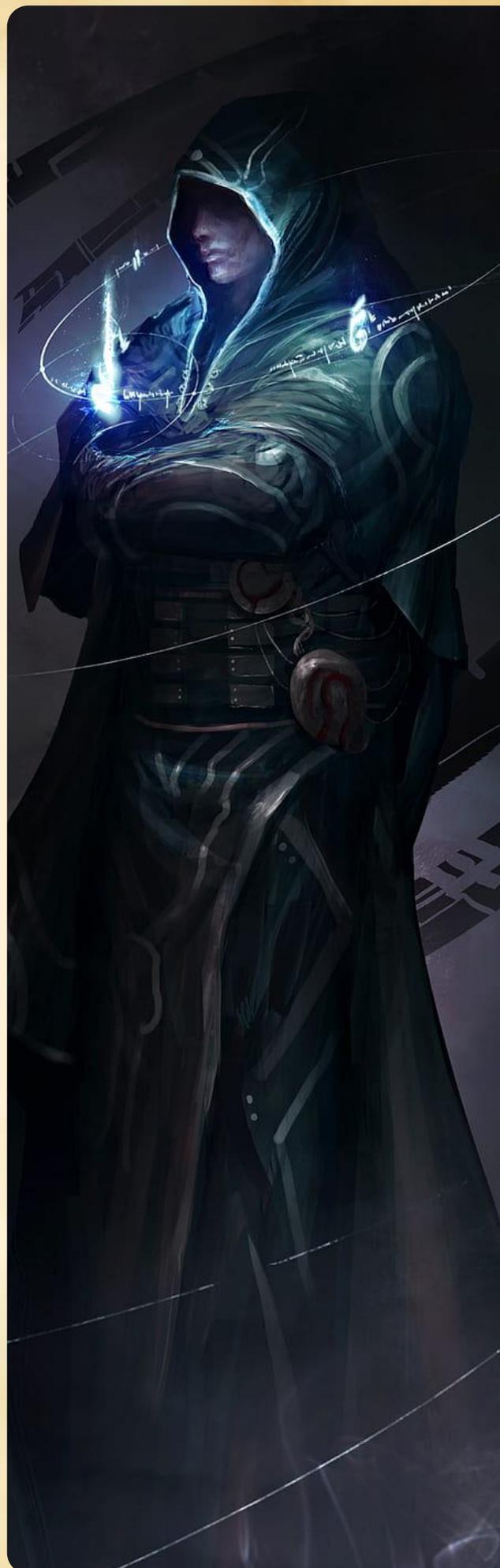
- Les Rituels de groupe et/ou de grande taille ont toujours besoin d'un organisateur pour en valider les effets. Certains rituels plus petits, dans un cadre plus restreint, peuvent s'effectuer sans Orga. Nous faisons confiance aux joueurs s'adonnant à de petits rituels pour se fixer leurs propres limites.

***Exemple :** Un Nécromancien pourra effectuer un petit rituel afin de poser une question à un cadavre, sans avoir recours à la présence d'un orga (sauf cas particulier, comme un PNI) . En revanche, pour faire intervenir une divinité ou réveiller une puissante créature, la présence d'un orga sera obligatoire*

- Un Rituel peut être mené par un ou plusieurs mages, avec un seul ou de nombreux participants, il n'y a pas de limite. Plus le Rituel est grand et implique un grand nombre de participants, plus ses effets pourront être grandioses. La quantité et la rareté de ressources utilisées au cours d'un rituel peuvent également grandement influencer sur sa réussite. Cela étant dit, en tant que mage, vous êtes libres, et même encouragés, à effectuer des rituels de petite taille pour mettre en œuvre les pouvoirs de votre discipline sans avoir besoin d'un groupe de mage avec vous.
- Les rituels ne peuvent être effectués qu'autour d'une Source d'énergie magique. Une Source d'énergie magique peut prendre de nombreuses formes : Un lieu de culte, une ruine magique, un artefact divin, etc. La Source d'énergie peut aussi être un objet créé par des joueurs, une entité ou l'énergie vitale d'un personnage. Un simple cristal de mana peut aussi servir comme source d'énergie. Mais il ne suffira pas pour un rituel de grande envergure.
- La zone du rituel doit avoir une forme définie. Cette forme délimite la zone intérieure et extérieure du rituel. Les joueurs, lorsqu'ils sont assez nombreux,

doivent se placer de sorte à représenter les extrémités de la forme choisie.

- Toute personne peut participer à un rituel. Cependant, la présence de mages 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...



ARTISANAT





Récolte :

Il existe plusieurs méthodes pour se procurer des ingrédients et ressources :

- Auprès des joueurs et citoyens d'Ishural
- Dans des lieux de récoltes (carrières, mines, jardins, cultures etc...)

Création et réparation :

Les artisans peuvent appartenir à de nombreuses écoles différentes. Leurs créations nécessitent toujours une scène de roleplay pour être fabriquées. Chaque artisan possédant une compétence de fabrication reçoit sa recette.

Pour créer un objet en artisanat, il faut :

- Posséder la compétence d'artisanat correspondant à l'objet
- Récupérer les ingrédients nécessaires à sa création (voir Ressources)
- Effectuer une simulation roleplay de fabrication (la durée de la simulation sera spécifiée sur la recette)
- Échanger l'objet au PC Orga contre les différents ingrédients.

Pour réparer un objet, le joueur doit posséder la compétence correspondante et simuler un roleplay plus ou moins long selon la quantité d'objet et le nombre de points à réparer.

Consommable :

Un objet contient un consommable de jeu à partir du moment où une étiquette est fixée dessus. Les étiquettes affichent le type de consommable et l'effet qu'il provoque.

Exemple : Une étiquette intitulée "Type : Liquide - Effet : Hémorragie" indique que le consommable est un liquide provoquant l'effet "Hémorragie".

Ces étiquettes doivent obligatoirement être placées sur le contenant dans lequel le consommable est utilisé. Ingérer un consommable en jeu, pour des questions de sécurité, peut se faire de manière simulée (Ex : Simuler l'action de boire

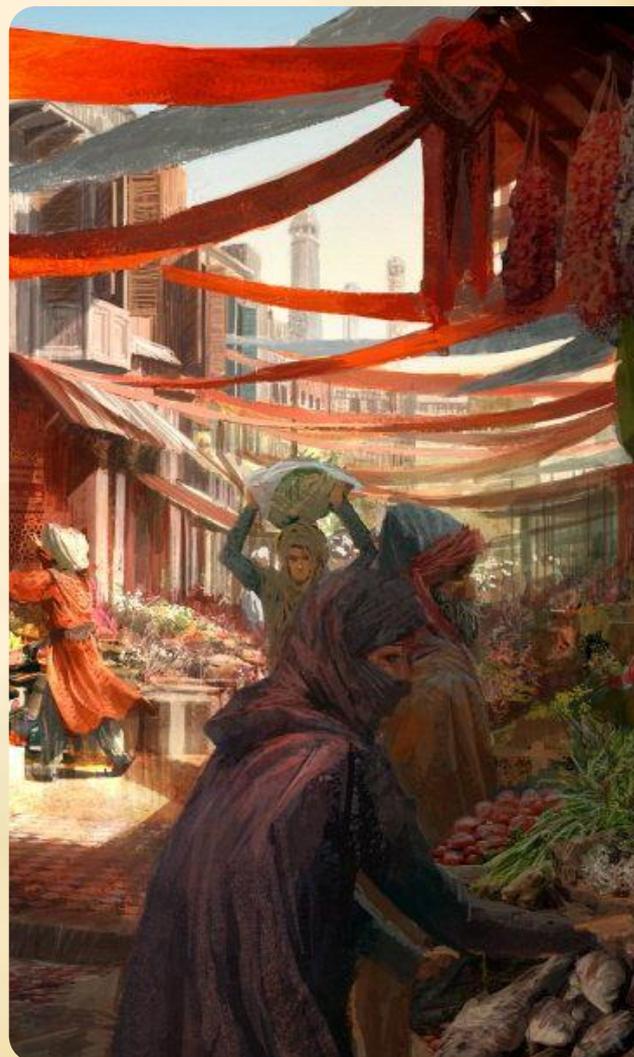
sans boire réellement). A partir du moment où le consommable est ingéré, l'effet stipulé sur l'étiquette doit être joué. L'étiquette doit être retirée et déchirée. Il est interdit de jeter cette dernière dans la nature.

Enchantement et runes

Certains personnages peuvent améliorer des objets en y appliquant des effets, runes et autres enchantements.

Les étapes sont les suivantes :

- Posséder la compétence d'enchantement correspondant à l'effet.
- Récupérer les ingrédients et effectuer la simulation roleplay nécessaire.
- Échanger au PC orga une étiquette et la coller à l'objet enchanté. Si l'objet est une arme, le joueur reçoit un ruban bleu afin de l'attacher autour de l'arme et y coller l'étiquette. Le ruban symbolise visuellement l'enchantement, l'étiquette décrit ses effets.





ILLÉGALITÉ





Seuls des objets en jeu précis peuvent être volés. Les contenants (coffres, sacs etc...) ne peuvent pas être volés, sauf s'ils portent une étiquette, inutile donc de s'enfuir avec le coffre entier sous le bras.

Les types d'objets volables sont les suivants :

- La monnaie de jeu
- Les consommables représentés par des étiquettes ou cartes.
- Les documents et papiers de jeu (traités magiques, contrats etc...). Il est interdit de dérober les petits carnets et livres appartenant à des joueurs. Pour voler ce genre d'objet en jeu, le voleur pourra prendre le temps de lire le contenu du livre qu'il souhaite voler, afin de le recopier plus tard. Pour les vols à la tire, l'orga qui récupère le butin apportera le carnet au voleur pour lui permettre de le lire, mais le conservera pour le rendre à son propriétaire dès que le voleur l'aura lu.
- Tout objet portant une étiquette collée dessous avec un numéro est également volable.
- Toute personne peut dérober des objets en jeu, peu importe ses compétences.
- Certains spécialistes possèdent des capacités plus spécifiques dans ce domaine, comme le vol à la tire par exemple.

Crochetage :

Dans l'univers d'Ishural, chacun est libre de tenter de crocheter coffres, portes et autres objets verrouillés. Les cadenas utilisés sont de véritables cadenas à trois ou quatre chiffres : pour les ouvrir, il faut découvrir la bonne combinaison.

Chaque cadenas est associé à une couleur - rouge, vert, bleu ou jaune - qui détermine la famille de codes auxquels il appartient. Ainsi, selon la couleur, certaines combinaisons sont plus probables que d'autres, et certains chiffres apparaissent ou disparaissent des solutions possibles. Comprendre et exploiter cette logique est au cœur de l'art du crochetage.



Tous les joueurs peuvent tenter leur chance en manipulant un cadenas et en essayant des combinaisons.

Toutefois, certains personnages disposent de véritables compétences de crochetage. Ces personnages ont reçu, en début de jeu, des informations précises concernant la répartition des chiffres selon les couleurs. Ces connaissances ne leur permettent pas d'ouvrir automatiquement un cadenas, mais elles réduisent considérablement le champ des possibilités et accélèrent la progression.

Les informations liées aux compétences de crochetage sont considérées comme un savoir personnel et confidentiel. Elles ne doivent en aucun cas être transmises sous forme écrite, orale ou par un autre support afin de préserver l'équilibre et la fluidité du jeu.

Il est formellement interdit de les forcer, de les abîmer ou d'employer des outils; un cadenas qui ne s'ouvre pas signifie simplement que la combinaison correcte n'a pas encore été trouvée

Vol :

Dans le monde d'Ishural, le vol peut être réalisé par n'importe qui. A la manière d'un combat, toute personne peut décider de voler. C'est une mécanique discrète mais encadrée, qui permet à certains personnages d'exercer leurs talents de pickpocket en toute sécurité et dans le respect du jeu.

Tous les personnages se voient attribuer un numéro unique, imprimé automatiquement sur leur fiche personnage. Ce numéro doit être reporté manuellement par le joueur sur plusieurs pinces à linge qu'il apporte lui-même (prévoir au moins 5 à 10 pinces). Ces pinces deviennent l'outil de vol personnel du personnage.

Si un joueur parvient à accrocher discrètement une pince à linge numérotée sur le sac "roleplay" (c'est-à-dire le sac contenant uniquement les objets liés au personnage enjeu) d'un autre joueur, sans se faire remarquer, l'action est considérée comme une

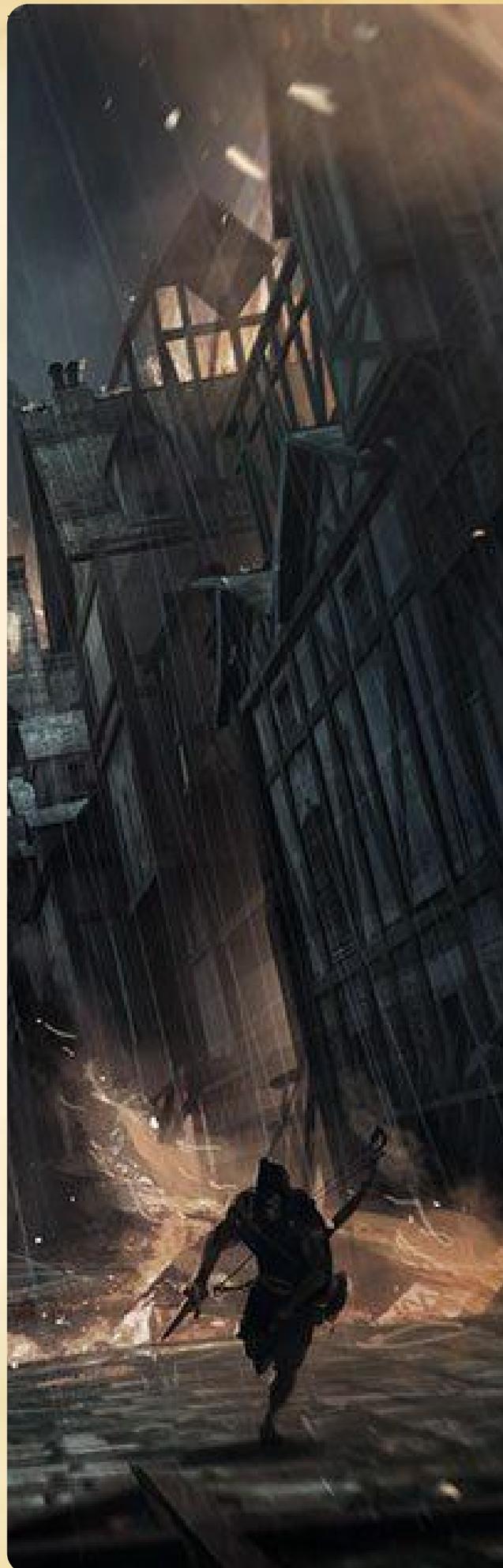
tentative de vol réussie.

Le joueur victime, une fois la pince découverte, doit se rendre auprès d'un organisateur pour lui signaler le vol, en montrant la pince à linge avec le numéro du voleur.

L'organisateur viendra alors piocher un objet au hasard dans le sac de la victime. L'objet ainsi désigné sera mis de côté pour le voleur.

Plus tard, le joueur voleur pourra venir récupérer le fruit de son larcin auprès de l'organisation (PC Orga), en présentant une fiche ou une preuve de son numéro (figurant déjà sur la pince).

Les objets de grande valeur ou critiques pour le scénario peuvent être protégés à la discrétion des organisateurs.





Création

Olivier Allibert

Game Design

Olivier Allibert, Gary Boutry, Yann Gosset,
Mathieu Oulouhadjian

Mise en page

Gary Boutry

Remerciements

Nathan, Quentin, Candice, Juliette, Victoire et tous ceux qui
ont participés, de près ou de loin à l'écriture de ces règles.



ISHURAL[®]

