



ISHURAL

La Conquête d'Arcadia

Livre de règles

Table des matières

Table des matières	2
<u>CHAPITRE 1</u>	
<u>L'essentiel</u>	8
Préface	8
Lexique & Abréviations	8
Contact	9
Présentation	9
Note d'intention	9
Le Fairplay	10
Règles de Sécurité	10
Armes et Equipement	10
Où acheter mes armes et autres matériels ?	10
Combat	11
En cas d'accident ou de blessure	11
Rappels de Savoir Vivre	11
Alcool et substances illicites :	11
Hors-Jeu (HRP)	12
Marqueurs Visuels	12
Safe Zone	12
Les jeux "Tabous"	13
Jeu intime	13
Jeu violent	13
<u>CHAPITRE 2</u>	
<u>Création de personnage</u>	14
Création	14
Races jouables	14
Races humanoïdes	14
Humain Nordien	15
Humain Harrakin	15
Humain Impérial	15

Races Elvenoïdes	16
Elfe blanc	16
Elfe noir	16
Elfe brun	16
Races anthropomorphes	17
Jiitun	17
Saronien	17
Nerrubis	17
Alakir	18
Races ogroïdes	18
Dovarik	18
Orc	18
Races gnomoïdes	19
Nain	19
Gobelin	19
Hobbit	19
Archétypes	20
CHAPITRE 3	
Système de jeu	21
Les Annonces	21
Combat	21
L'escrime de GN ou "Escrime ludique"	21
Phases de combat	21
Règles d'escrime	22
Armes et armures	23
Les types d'armes	23
Les Armures	24
La Magie	25
La poudre de mana - La poudre Holi	25
Le Pugilat	26
Champ de bataille	27

Vol et illégalité	27
Crochetage	28
Vol à la tire	28
Médecine et différents états	28
Récupération de PV	29
Sauvetage d'une agonie	29
La maladie et ses soins	29
Système de jeu	29
Le poison et ses soins	30
La malédiction et ses soins	30
La Mort	30
Agonie	30
Mort	30
Exécution	31
Rituels	31
Artisanat	32
Consommable	32
Création et réparation	32
Réparation	32
Enchantement et runes	32
Récolte	33
Chapitre 4	
Compétences	34
Générique	34
Constitution X	34
Immunité XXX	34
Martial	34
Ambidextre	34
Arme lourde	34
Brise-armure	34
Intimidation	34
Pugilat X	35
Râle d'agonie	35

Vétérant XXX	35
Furtivité	35
Assassiner	35
Assommer	35
Crochetage 1	35
Crochetage 2	35
Escamotage	36
Esquive	36
Maître de l'évasion	36
Poignarder	36
Vol à la tire	36
Médecine	36
Chirurgie de terrain	36
Chirurgie réparatrice	37
Guérison XXX	37
Premiers secours	37
Soin des maladies	37
Soin des poisons	38
Savoir	38
Lire et écrire XXX	38
Parler XXX	39
Analyste	39
Bourgeois	39
Chance	39
Commerçant	39
Langues divines / magiques	39
Réseau d'information	39
Artisanat	40
Apothicaire	40
Bricoleur	40
Empoisonneur	40
Forgeron	40
Runiste	40

Magie	40
Don de la magie (Obligatoire)	40
Amnésie	41
Aveuglement	41
Bouclier magique	41
Entrave	41
Marque maudite	41
Peur	41
Projectile magique	41
Projection	42
Silence	42
Sommeil	42
Vérité	42
Chapitre 5	
Ressources	43
Monnaie	43
Le Denier	43
Les Augurites	43
Mana	43
La poudre de mana	43
Utilisation de la poudre de mana	44
Obtenir de la poudre de mana	44
Le Tratenium	45
Ingrédients d'artisanat	45
Chapitre 6	
Annonces	46
Time Freeze	46
Stop Sécurité	46
“...” de masse	46
Agonie	46
Amnésie	46
Assassiné	46

Asphyxie	47
Assommé	47
Aveuglement	47
Bagarre	47
Brise	47
Chance	47
Dissipation XXX	47
Douleur	47
Entrave	47
Esquive	47
Exécution	48
Hémorragie	48
Intimidation	48
Mort	48
Paralyse	48
Pacifié	48
Peur	48
Rage	48
Reculé XXX	48
Résiste	48
Silence	49
Tombe	49
Tremblement de terre	49
Vérité	49

CHAPITRE 1

L'essentiel

Préface

Bienvenue dans le livre de règles du jeu de rôle Grandeur Nature (GN) **Ishural – La Conquête d'Arcadia**. Qui se déroulera **du 10 au 12 Septembre 2021**.

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

Lexique & Abréviations

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

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

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

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

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

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

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

PA : **Point d'Armure** d'un personnage.

PJ : **Personnages Joueurs**. Ce sont les personnages interprétés par des joueurs.

PNJ : **Personnages Non Joueurs**. Ce sont des personnages joués par des joueurs mais complices des organisateurs. Leur objectif est d'offrir du jeu et de l'animation.

PV : **Points de Vie** d'un personnage.

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

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

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

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

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

Contact

En cas de questions, vous pouvez nous contacter via :

- La page Facebook - [Ishural : Le GN](#)
- Le site Internet - ishural-gn.com

Présentation

Ishural - La conquête d'Arcadia se déroule dans un monde en guerre entre trois alliances. Le Pacte Transatlantéum, l'Union Noire et la Triade Solaire. Chaque alliance et les peuples qui les composent ont une vision différente du monde et entretiennent des siècles voire des millénaires de rivalités et de conflits.

Actuellement, elles se disputent le territoire d'Arcadia sur lequel un minéral de grande valeur est apparu. Le Tratenium.

Chaque alliance veut devenir le seul maître d'Arcadia et avoir la mainmise sur cette ressource. Au milieu de ce conflit, les factions neutres devront décider si leurs places est au sein d'une de ces alliances ou dans leur propre voie.

Diplomatie, complots et affrontements prennent place sur ce territoire plein de mystères.

L'issue de cette guerre dépendra de VOUS !

Note d'intention

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 !**

Le Fairplay

La règle primordiale de tout GN

- **Respectez la diégèse du jeu**, ne sortez pas de votre personnage sauf en cas de nécessité absolue en utilisant la règle du « Hors-Jeu ». (voir page 7)
- En jeu, **ne faites aucune distinction entre les PJ et les PNJ**. Faites également comme si les organisateurs n'existaient pas, au maximum.
- Suivez les règles, **jouez les effets et les attaques que vous recevez, et assumez-en les conséquences**.
Ne pas prendre en compte des attaques ou effets reçus, ou refuser d'assumer les conséquences des actes de son personnage est de la **TRICHE** pure et simple. Les organisateurs seront intransigeants face à un cas avéré de triche. Les joueurs suspectés de triche recevront un carton jaune. En cas de récidive, ils recevront un carton rouge qui sera suivi d'une exclusion du jeu, temporaire ou définitive, selon la gravité de la triche.
- **Si votre personnage est tué, acceptez-le**. La guerre est souvent cruelle. Votre jeu ne s'arrêtera pas là pour autant.

Règles de Sécurité

Armes et Equipement

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

Les armures ne doivent pas porter d'éléments pointus en métal susceptible de blesser par accident.

Où acheter mes armes et autres matériels ?

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

- Epic Armoury - <https://www.epicarmoury.com/>
- Mon GN - <https://mon-gn.com/>

- Andracor - <https://www.andracor.com/fr>
- Your Larp Store - <https://www.dein-larp-shop.de>
- Mytholon - <https://www.mytholon.com>

Combat

Il est interdit de frapper fort et à la tête, aux parties génitales ou sur les poitrines féminines. Nous vous encourageons à pratiquer des entraînements RP en compagnie de vos partenaires de jeu pour faire connaissance.

En cas d'accident ou de blessure

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

Rappels de Savoir Vivre

- **Veillez à votre sécurité et celle des autres joueurs.**
- **Surveillez votre matériel et respectez celui des autres joueurs et de l'organisation.** Toute dégradation sur les décors et bâtiments sera sanctionnée.
- **Respectez la propreté des toilettes 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.)

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 de la police.

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

Hors-Jeu (HRP)

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

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. ([voir Marqueurs Visuels](#))

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.
- **Bras en croix** : Le personnage est invisible. Ignorez-le.
- **Objet avec une étiquette numérotée** : Objet de jeu référencé par l'organisation.
- **Panneau "En jeu" devant une tente** : La tente est en jeu.

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.

Les jeux “Tabous”

Au vue de la situation sanitaire, nous recommandons exceptionnellement aux joueurs de simuler ce type de jeu à distance et d’éviter un contact proche.

Jeu intime

Il s’agit d’un jeu SIMULÉ.

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

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

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

Jeu violent

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

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

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

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

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

CHAPITRE 2

Création de personnage

Création

La création d'un personnage se fait en trois étapes.

1. Acheter sa place de camp et race sur la billetterie en ligne. Une fois sa place validée, le joueur reçoit un lien pour remplir le questionnaire de création de son personnage. Dans ce dernier se trouve également une charte de sécurité physique et émotionnelle à lire et respecter.
2. Remplir le questionnaire interactif qui donne toutes les informations essentielles sur l'univers. Il permet de définir son nom, son histoire et ses origines. Les réponses sont réceptionnées et lues par les organisateurs.
3. Les organisateurs créent la fiche de personnage en sélectionnant les compétences les plus adaptées aux envies du joueur. Un personnage commence avec 2 PV minimum. Les organisations envoient cette fiche contenant l'histoire et les compétences du personnage au joueur concerné.
4. Si un joueur n'est pas satisfait de sa fiche, il devra en discuter avec l'organisateur de son camp qui pourra **potentiellement** y apporter des modifications. Toutes demandes effectuées moins de deux semaines avant le GN ne seront pas prises en compte.

Pour toutes informations ou demandes, les organisateurs restent à votre écoute.

Races jouables

De nombreuses espèces, races et ethnies peuplent le monde d'Ishural. Elles sont regroupées en cinq familles. Ces familles se basent sur des similitudes biologiques entre différentes races. Cependant, elles ne sont pas forcément preuve d'une origine commune. Chaque famille offre un trait racial différent, qui s'applique à toutes les races appartenant à cette famille.

Chaque personnage sait parler sa langue raciale mais pas forcément la lire et l'écrire.

Chaque race possède sa langue unique.

Races humanoïdes

Les humains (ou Humanoïdes) sont une espèce bipède, probablement la plus répandue en Ishural après les Gobelins. On distingue trois races majeures parmi les humains, qui sont définies par leur continent d'origine plutôt que leur couleur. Ces races sont elles-mêmes divisées en de nombreuses ethnies (de différentes couleurs de peaux et d'apparences physiques). Les Humanoïdes sont réputés pour leur endurance hors norme et leur capacité sociale très développée.

Trait racial : Endurant

Lorsqu'il tombe en agonie, l'humanoïde refuse de mourir et, durant l'agonie, peut ramper sur le sol pour se déplacer et interagir en criant pour appeler ses alliés. Les quatre membres doivent toujours être en contact avec le sol.

Humain Nordien

Les Royaumes dit "Nordien" sont répartis sur le continent central de Tiradia, s'étendent de l'équateur jusqu'au pôle nord d'Ishural. Ainsi, ces royaumes recèlent un nombre colossal d'ethnies et de peuples différents. Les humains provenant des royaumes libres sont habitués aux conflits politiques. En effet, les royaumes libres sont une multitude d'états et de royaumes gouvernés par divers rois passant leur temps à se disputer ou à se faire la guerre.

Une partie des Royaumes Nordiens sont aujourd'hui des alliés des Elfes Blancs et par extension des Orcs dans le cadre du pacte Transatlantéum. Les Nordiens tiennent à leur indépendance et ils ont toujours refusé de se soumettre à l'Empire de Celestia.

Humain Harrakin

Les humains Harrakin proviennent des littoraux et des archipels de Lordania. Ils sont de grands marins, et sont connus pour leurs guildes marchandes. Ce sont des voyageurs invétérés, qui entretiennent de bonnes relations avec quiconque souhaite faire du commerce.

Leur patrie se répartit en plusieurs cités état, elles sont gérées par des guildes de marchands ou de pirates. La plus grande des guildes Marchandes, « la guilde des prêteurs de Jade » fait directement concurrence à la banque des Nains.

Certaines nations Harrakins sont des Sultanats, dans lesquels le pouvoir exerce une forte pression sur le peuple. Bien que de nombreuses autres races pratiquent la piraterie, les Harrakins sont réputés dans ce domaine, en particulier depuis l'avènement des grands Seigneurs des Pirates et du Code de la Piraterie.

Humain Impérial

En soit, le mot "Impérial" ne désigne pas réellement une race, mais plutôt tous les humains qui partagent la foi en l'Impératrice. Les étrangers ont souvent le réflexe de qualifier comme "impérial" tout humain provenant du sud "Soradia". Le réel terme pour désigner les humains de ce continent serait "Soradien".

Les impériaux, eux, définissent leur appartenance à cette race par la foi en la Déesse Impératrice.

C'est d'ailleurs de cette manière que les citoyens impériaux sont reconnus dans l'administration.

L'Empire de Celestia est la faction la plus puissante d'Ishural politiquement et militairement. Son immense territoire est situé dans le continent de Soradia. Les humains de l'empire sont dévoués à la gloire et à la grâce de la Divine Impératrice Célestine. Cette dernière est un Dieu pour les impériaux. Elle a pour mission d'illuminer les hommes et de les mener vers le pinacle de la civilisation humaine.

Races Elvenoïdes

Les Elfes (ou Elvenoïdes) sont une famille de races qui regroupent les Elfes Blancs, les Elfes Bruns et les Elfes Noirs. Les caractéristiques principales des elfes sont leurs oreilles pointues, leur physique beaucoup plus fin et élancé que les humains ainsi que leur longévité accrue. Les Elfes ayant une espérance de vie très longue voir infini, l'âge d'un elfe est observable uniquement grâce à la longueur de ses oreilles, plus les oreilles sont longues, plus l'elfe est vieux.

Cependant, les races d'elfes sont beaucoup plus différentes physiquement et biologiquement que les races humaines entre elles.

Trait racial : Savoir Ancien

Les Elvenoïdes savent lire et écrire leur langue raciale gratuitement.

Elfe blanc

Les Elfes blancs sont des êtres se considérant comme supérieurs. Ils sont bénis par l'eau nourricière de Siktis, l'Aspect de la Vie. Ils sont à la tête du Magisterium Dalvinor, deuxième puissance du monde, gouverné par le seigneur Dalvinar, maître magister des Elfes blancs.

Ces elfes sont les plus raffinés, et les plus éduqués, ils se séparent en deux ethnies, les « Hauts Elfes » des campagnes, mages et académiciens sages et les « Oligarques » des villes, arrogants et opulents politiciens.

La longévité d'un elfe blanc est sans égale, car le pouvoir de l'aspect de la vie est en chacun d'eux. Le Magisterium est un fervent pratiquant de l'esclavage, obligatoire selon lui pour maintenir un niveau de vie si élevé pour la population.

Elfe noir

Les elfes noirs sont une erreur génétique, ils sont nés de la fusion d'un elfe blanc et d'une créature malfaisante. Daronn le Sorcier est le premier des elfes noirs, il se retourna contre son père, libéra les Saroniens de leur servitude et jura la perte des Elfes blancs. Aujourd'hui il dirige une nation de sorciers et d'adeptes de la magie noire illusionniste. Les elfes noirs sont un peuple aux mœurs douteuses.

Ils sont libertins et tentent d'expérimenter tous les plaisirs de ce monde. De nature vicieux mais élégants, ils vénèrent Sourèbe, l'Aspect de l'Illusion, personnifiée par le "Serpent Rose".

Le RP des elfes noirs ne justifiera en aucun cas des comportements inappropriés.

Elfe brun

Les Elfes bruns sont proches d'Erèbe, l'Aspect de la nature, et conservent un héritage et une culture Druidique. Ils vivent dans le sud, au cœur de la forêt luxuriante de Narandil.

Ces elfes considèrent la plupart des autres races comme stupides et irrespectueuses de la nature. Leur communion singulière avec les plantes et les animaux leur donne accès à de grands pouvoirs perdus depuis longtemps. En effet, leur culture est en grande partie régie par une sorte d'instinct bestiale et une symbiose avec les différentes formes de vie. Leurs tribus sont réparties dans la forêt de Narandil pour protéger les grands arbres gardiens, eux-mêmes des extensions du Grand Arbre de Vie, Arendil.

Races anthropomorphes

Les espèces anthropomorphes sont des êtres bipèdes au même titre que les humains mais possédant des attributs extrêmement semblables à certaines races animales. Les érudits ont beau les ranger dans la même grande famille, ils n'ont pour la plupart que peu de choses en commun. La plupart d'entre eux possèdent des sens plus développés que les autres espèces comme on le trouve souvent chez les animaux.

Trait racial : Griffes, Crocs, Serres

Les anthropomorphes reçoivent un niveau de Pugilat supplémentaire.

Jiitun

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 Samourai, 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 Yakuza, 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.

Saronien

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 Sethrax 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.

Races ogroïdes

Les espèces qui appartiennent à cette famille sont connues pour leur taille supérieure à la plupart des autres et possèdent une musculature plus développée que la normale. Souvent aussi surnommé "les races géantes" ou "Gros balèzes" ces espèces sont souvent intimidantes et robustes physiquement.

Trait racial : Arme Lourde

Un ogroïde peut manipuler les armes lourdes sans posséder la compétence "Arme Lourde". Un ogroïde qui possède en plus la compétence "Arme Lourde" peut manipuler une arme lourde à une seule main. Néanmoins, il ne s'agit pas d'ambidextrie.

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 Drogran, 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 Jituns. 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.

Races gnomoïdes

La famille des gnomoïdes regroupe les espèces de petites taille ou dont la taille moyenne et la masse physique est inférieure à celle des autres espèces intelligentes. Souvent affublés des mêmes sobriquets "demi portion" ou "races naines", leurs cultures et spécificités biologiques n'en demeurent pas moins totalement différentes. La particularité des espèces gnomoïdes est un cerveau beaucoup plus développé que chez les autres races ce qui fait d'eux des peuples très inventifs et innovants, chacun à sa manière. Oui... même les gobelins !

Trait racial : Analyste

Les gnomoïdes peuvent utiliser la compétence "Analyste" une fois par jour.

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 Forgeterre, 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".

Archétypes

Les Archétypes définissent le type d'activités et de métiers que pratique votre personnage. Ils indiquent aux organisateurs vos envies de jeu et doivent vous servir de base pour l'écriture de votre histoire (Background). Ce sont les organisateurs, qui, après avoir lu vos écrits, créeront votre fiche de personnage. Voyez donc l'archétype comme votre envie principale de roleplay.

- **La Force** : L'idéal puissant des combattants, pour les personnages qui valorisent la force, l'honneur, le courage et parfois même la brutalité.
- **La Finesse** : Une catégorie réservée aux malins, fripons, escrocs et magouilleurs. Aux personnages furtifs et capables d'une grande concentration.
- **L'Érudition** : On trouve ici les personnages intelligents, les médecins, les savants mais aussi les politiciens. Des êtres pleins de connaissances et de savoir-faire.
- **La Magie** : L'archétype des personnages possédant le don inné de la magie et de la manipulation du mana. Qui en ont fait leur activité principale.
- **L'Artisanat** : Pour les personnages dont la spécialité est de fabriquer et créer à partir de matières premières ou d'ingrédients.

CHAPITRE 3

Systeme de jeu

Les Annonces

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

Combat

L'escrime de GN ou "Escrime ludique"

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

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

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

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

Phases de combat

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

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

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. Cela vaut aussi pour le pugilat.

Règles d'escrime

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

1. Le RolePlay

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

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

2. "Touchettes" interdites

Les coups que vous portez à vos ennemis doivent être amorcés à partir de votre épaule. Faites de grands mouvements. Tapoter le bras ou l'épaule de votre adversaire avec votre épée n'a aucune chance de lui faire des dégâts. Tout comme en escrime réelle, vous devez contrôler vos coups.

3. Parade

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

4. Les zones à éviter

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

5. La bagarre, ça pique

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

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

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

6. Décompte des points de vie

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

Armes et armures

Les types d'armes

- Les mesures des armes incluent le manche et la garde dans leur taille.
- Pour l'immersion d'Ishural, tous dommages supérieur à 1 doivent être annoncés par le combattant. En conséquence, tout coup reçu sans annonce correspond à 1 dommage.
- La force en GN est simulée. Toute parade correctement effectuée mais aboutissant quand même à une touche ne provoque aucun dommage.

Armes à une main

Cette catégorie représente les armes de 110cm ou moins. Elles infligent 1 dommage par coup reçu. Tout le monde peut utiliser ce type d'arme.

Armes à deux mains

Cette catégorie représente les armes de plus de 110cm. Elles infligent 2 dommages par coup reçu. Seuls les personnages possédant la compétence 'Arme lourde' peuvent combattre avec ce type d'armes. Elles doivent obligatoirement être utilisées à deux mains.

Armes d'hast

Cette catégorie représente les armes de plus de 169cm. Elles ont une grande portée mais infligent 1 dommage par coup reçu. Elles doivent obligatoirement être utilisées à deux mains.

Bâtons de mages

Un personnage possédant la compétence "don de la magie" peut venir sur le terrain avec un bâton de mage, il doit se rendre au PC orga en début de jeu pour recevoir un ruban et une étiquette qu'il devra fixer à son bâton qui validera qu'il s'agit d'un bâton magique.

Un Bâton de mage peut être de n'importe quelle taille et forme. Une fois validé, il fera toujours 1 point de dégât en mêlé, peu importe sa taille.

Armes de jet

Cette catégorie représente les armes de moins de 25cm. Elles sont considérées comme des armes à une main qui peuvent être lancées. Elles infligent 1 dommage par coup reçu.

Armes à feu

Les armes à feu sont rares et rudimentaires en Ishural.

Les pistolets infligent l'annonce 'Reculé 2'.

Les fusils infligent l'annonce 'Reculé 5'.

Les armes à feu s'enrayent après chaque tir et doivent être entretenues durant une simulation role-play de 10 minutes par arme pour être utilisées à nouveau.

Arc et 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.

Voici quelques règles de sécurité issues de la BWAT (BeLarp Weapon Approval Team) à respecter scrupuleusement si vous utilisez une arme à distance :

- Ne pas viser la tête
- Ne pas tirer sous influence (alcool ou autre substance)
- Toujours maintenir une distance de tir minimale de 10 mètres
- Vérifier la flèche avant chaque tir
- Ne pas tirer sans avoir un visuel clair de sa cible

Les flèches d'arc et d'arbalètes infligent 1 point de dégât à chaque coup. Les flèches ne peuvent pas être enchantés.

Les Armures

Il existe deux types d'armures :

- **Armures légères** : gambisons, au cuir ou cuir clouté et tout ce qui imite l'apparence de ces deux matériaux
- **Armures lourdes** : métal ou qui imitent le métal

D'autres visuels pourront être acceptés mais vous devrez les soumettre à l'équipe orga qui décidera au cas par cas. Le tissu et le cuir mou ne sont pas considérés comme de l'armure.

	Armure légère	Armure lourde
Torse	+1 point d'armure	+2 points d'armure
Deux bras couverts (epaulières + avant-bras)	+1 point d'armure	+2 points d'armure
Deux jambes couvertes (tassettes + jambières)	+1 point d'armure	+2 points d'armure
Côte de maille	+1 point d'armure	
Casque	+1 point d'armure	

PS : En cas de port de 4 éléments mais sur des membres différents, exemple : 2 jambières et 2 avant-bras, le point sera accordé. Deuxième précision, en cas de mélange de deux types d'armures sur des mêmes zones, ce sont les points de l'armure légère qui seront accordés.

Les armures et les mages

Le mana qui parcourt le corps des mages est perturbé par les armures. Au-delà de 2 PA, le mage ne peut plus utiliser sa poudre de mana, et donc ses sortilèges.

La Magie

La poudre de mana - La poudre Holi



Sur ce GN, la poudre Holi sera l'outil de simulation principal de la magie. Cette poudre est utilisée dans les festivals comme la Color Run ou de nombreux événements musicaux. La poudre utilisée sur le GN Ishural est fournie par le site Holifrance et elle présente les caractéristiques suivantes :

- FACILE À LAVER

Elle se nettoie facilement avec de l'eau, et un peu de savon pour la peau. Lavage en machine classique pour les vêtements. Il se peut qu'il reste quelques résidus de couleur (dans quelques rares cas sur les vêtements synthétiques blancs). L'équipe d'Ishural a testé pour vous cette poudre sur des costumes et armes de GN,

sur la majorité d'entre eux, la poudre disparaît après un simple secouage. Pour le reste, tout disparaît après un lavage en machine. Un coup de chiffon suffit également pour nettoyer les armes et armures en latex.

- RESPECTUEUSE DE L'ENVIRONNEMENT

Fabriquée à base d'amidon de maïs et de colorants alimentaires. Cette base naturelle est donc peu, voire pas du tout allergène.

- RESPECTUEUSE DE LA PEAU

Conforme à la norme cosmétique UE 1223 / 2009. La poudre holi est faite pour que les gens se la jettent sur la peau. **Même si la poudre est sans danger pour le visage, il est interdit de la jeter au visage en jeu.**

- NON EXPLOSIVE

- > Norme allemande VDI 2263
- > Norme US "NON DUST EXPLOSIVE / OSHA"

- EXEMPTÉ DE MÉTAUX LOURDS

- > Conforme à la norme européenne EN71 - 3
- > Ingrédients approuvés par la FDA

- Comme dit plus haut, la magie est simulée grâce à l'utilisation de cette poudre colorée. **Elle constitue la réserve de mana d'un magicien et fait office d'effet visuel lors de l'utilisation de magie. Elle est donc nécessaire pour pouvoir lancer un sort.** La poudre de mana est un consommable qui sera distribué sous forme de fiole. Chaque fiole représente une dose utilisable. Il existe différents moyens de s'en procurer.
- Pour lancer un effet magique, **le lanceur doit faire jaillir une poignée de poudre colorée vers sa cible puis annoncer l'effet.** Cette manière d'interagir est ce qui définit que l'effet est d'origine magique. Si l'annonce de l'effet n'est pas précédée de la consommation d'une dose de poudre, cela signifie que l'effet n'est pas effectué par un mage. La distance maximum d'un sort classique pour atteindre sa cible est de 5 mètres. (Le projectile magique fait exception).
- En début de jeu, et après chaque nuit complète de sommeil, le mage doit se présenter au PC orga. Il y reçoit le nombre de doses nécessaires à l'utilisation unique de chacun de ses sortilèges. Pour tout sortilège supplémentaire, il devra se procurer des cristaux de mana, une ressource qu'il pourra échanger contre des doses de poudre au PC Orga. (voir Ressources)
- **Seuls les mages peuvent transporter de la poudre de mana sur eux**, car il s'agit du mana qui coule dans leur veines. Par conséquent, **ces fioles de poudres ne sont pas volables ou échangeables** comme des objets ordinaires. Les cristaux de mana quant à eux, sont une ressource comme les autres qu'il est possible de voler et d'échanger.
- La poudre existe en différents coloris, chacun correspondant à plusieurs types de magies d'Ishural. Les mages recevront une couleur de poudre qui correspond à leur type de magie. Exemple : Un Pyromancien ou un Infernaliste utilisent toujours de la poudre rouge.

Le Pugilat

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

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

- Chaque participant calcule son score de pugilat en additionnant ses points de vie restants aux points qui lui sont offerts pas son niveau de pugilat (Voir compétence "Pugilat").
- Les adversaires devront annoncer leur score discrètement et devront simuler le combat de manière chorégraphié. Le vainqueur sera celui avec le score le plus haut.
- Le joueur vaincu tombe KO pendant 2 minutes et ses PV tombent à 1 point.
En cas d'égalité, le combat fini sur un double KO pendant 2 minutes, avec PV à 1 point.

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

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

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

Champ de bataille

- Les règles d'escrime de Gn s'appliquent toujours dans ce contexte.
- Un champ de bataille est un affrontement composé de minimum 40 joueurs. Il redevient un affrontement ordinaire quand le nombre de protagonistes est inférieur à ce nombre. Les champs de batailles sont des combats de masse et nécessitent donc un effort de sécurité supplémentaire.
- Restez lucide malgré l'adrénaline de la mêlée. Dans ce contexte, il est essentiel de rester particulièrement vigilants pour ne pas provoquer des blessures ou des accidents. Attention où vous marchez, le sol est parfois accidenté.
- Soyez très attentifs aux annonces des arbitres mais aussi aux annonces des autres joueurs, alliés ou ennemis. Dans le bruit et l'action, vous pourriez ne pas entendre certains effets que vous devez respecter sous peine de tricherie.
- Si vous êtes vaincu, ne tombez pas au sol au milieu de la foule, déplacez vous de quelques mètres hors de la zone de mêlée pour vous effondrer. Si le combat se déplace vers vous, exceptionnellement dans ce cas de figure, vous pouvez vous éloigner davantage en rampant. Ne vous faites pas piétiner.
- Un arbitre peut décider de stopper la bataille s'il juge qu'elle n'avance plus et qu'elle se termine sur un cessez-le-feu.

Suite à la défaite d'une alliance

Les joueurs faisant partie d'une alliance vaincue et ayant survécu à la guerre verront leur jeu être modifié sur certains points. En fonction des événements en jeu, leur personnage n'aura plus accès au camp de leur ancienne alliance en jeu (si le camp a été détruit). Le joueur pourra toujours revenir à sa tente en Hors Jeu pour se reposer et récupérer ses affaires personnelles. Mais son personnage lui ne verra que des ruines (en cas de destruction du camp).

Vol et 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

Certains coffres et contenants seront protégés par une serrure. La serrure doit être symbolisée par une petite enveloppe avec un cadenas dessiné dessus. Cette enveloppe sera fixée sur le contenant par une ficelle ou collé dessus. Au dos de l'enveloppe, le type de serrure doit être noté avec, si besoin, le temps de crochetage correspondant.

Seuls les personnages possédant la compétence "Crochetage" peuvent essayer de les ouvrir en simulant un RP cohérent.

Une fois crocheté, vous devez ouvrir l'enveloppe pour voir s'il y a un piège à l'intérieur, si oui, vous devrez subir son effet immédiatement. Ah moins que vous possédiez une protection spéciale.

Si vous survivez à toutes ses étapes, vous pouvez récupérer votre butin !

Vol à la tire

En jeu, il est possible que vous découvriez qu'une pince à linge à été accrochée à votre bourse ou près de vos poches, cela signifie que vous avez été victime d'un pickpocket. Vous devez conserver cette pince à linge sur vous et aller voir un organisateur pour lui donner la pince à linge ainsi que le numéro écrit dessus. L'organisateur récupérera les objets qui vous ont été dérobés pour les donner ensuite à votre voleur.

Les objets qui vous seront volés seront ceux situés uniquement dans le contenant sur lequel la pince à linge à été fixée (Poche, Bourse, Sac). Toutes pinces à linge accrochées à une cape ne seront pas comptabilisées comme une réussite. Le vol à la tire ne fonctionne pas sur les coffres de camp, mais uniquement lorsqu'il est effectué sur un individu.

Médecine et différents états

La médecine est divisé en plusieurs domaines

- La récupération de PV
- Le Sauvetage d'une agonie
- La Maladie et ses soins
- Le Poison et ses soins
- La Malédiction et ses soins

Récupération de PV

Le soin est représenté par un bandage ou simulé par une marque magique. 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. L'intervention devra être mise en scène par le soigneur qu'il s'agisse de soin magique ou physique et durera le temps indiqué en fonction de la compétence utilisée.

Le soigneur vous indique combien de points de vie sont récupérés ainsi que le temps de convalescence.

Afin qu'un bandage ou qu'une marque de 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.

Passer une nuit de sommeil ou attendre sans avoir consulté de médecin ne vous permet pas de récupérer vos points de vie, il vous faut voir un médecin si vous ne voulez pas que votre blessure demeure, ou pire, s'infecte.

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.

Un soigneur peut aussi vous procurer des "premiers secours", ceux-ci permettent de faire passer une agonie de 5 à 30 minutes.

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.

Système de jeu

Le médecin lance un dé à 6 faces dont le résultat pourra provoquer :

- De 1 à 5 : l'aggravation des symptômes. Le malade passe à l'étape suivante de la maladie.
- Sur 6 : la découverte d'un traitement.

Si le médecin veut à tout prix trouver un traitement, il pourra le faire sans lancer de dé, mais cela provoquera la mort du patient, sacrifié pour la science.

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, le résultat du dé permettant de trouver un traitement passera de 6 uniquement à 5 ou 6, puis à 4,5 ou 6 etc.. jusqu'à ce que toutes les faces 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. La fabrication des anti-poisons est un art que certains personnages maîtrisent.

La deuxième solution pour être débarrassé d'un poison est qu'un médecin "aspire" votre poison grâce à ses outils scientifiques ou grâce à sa magie. L'absorption de poison est une capacité très rare que seuls les meilleurs médecins possèdent.

La malédiction et ses soins

Il peut arriver qu'un sorcier mal intentionné ou une secte de mage vous inflige une malédiction. Les malédictions fonctionnent comme les maladies, vous possédez un document qui vous indique les symptômes ou effets provoqués par la malédiction. La différence réside dans la manière de la soigner.

Pour être libéré d'une malédiction, le personnage maudit doit prendre part à un rituel magique. Plus la malédiction sera puissante, plus le rituel devra être grand pour la détruire. (Voir Rituels)

La Mort

Agonie

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**.

Mort

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...).

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

Exécution

Lorsque vous tombez en agonie, votre adversaire peut décider de vous achever avec l'annonce "Exécution".

Une exécution est une scène de roleplay **spectaculaire** d'une durée minimum de 10 secondes dans laquelle l'annonceur 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**. Chacun mérite une scène de mort intéressante/dramatique/forte (rayez la mention inutile).

Nous comptons, donc, sur le fair-play des joueurs pour éviter la frustration d'une mort bâclée. Dans ces circonstances, la victime, même en agonie, peut verbalement interagir avec son bourreau rituelou/et les témoins de la scène tout en continuant de simuler sa souffrance. N'oubliez pas que le beau jeu est plus important que la survie.

Rituels

Les personnages, qu'ils soient mages ou non, possèdent des aptitudes et compétences propres. Toutefois, ces compétences ont leurs limites. Pour pallier cette limite, des rituels sont possibles. Les rituels permettent aux joueurs de provoquer des événements ou des effets qui ne sont pas couverts par le livre de règles. Ainsi, les rituels offrent de vastes possibilités. Cependant, ils ne sont pas solution à tout et tout abus peut avoir des conséquences dramatiques. Un rituel peut prendre de nombreuses formes, voyez ça comme un spectacle qui doit être le plus convaincant possible. Soyez créatif, surprenez votre public.

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

- Il peut y avoir un ou plusieurs meneurs de rituels.
- Les rituels ne peuvent être effectués qu'autour d'un pôle d'énergie magique. Un pôle d'énergie magique peut être préexistant (lieu de culte, ruine magique, artefact divine, etc) ou artificielle (un objet créé par des joueurs, une entité ou l'énergie vitale de personnages, etc). Seul un organisateur peut valider l'existence d'un pôle d'énergie propice à un rituel.
- La zone du rituel doit avoir une forme définie. Cette forme délimite la zone intérieure et extérieure du rituel. Des joueurs doivent se placer de sorte à représenter les extrémités de la forme choisie.
- Toute personne peut diriger ou participer à un rituel. Cependant, la présence de 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...
- Seuls les organisateurs peuvent décider de la réussite de votre rituel.

Artisanat

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.**

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.

Réparation

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.

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.

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...)

Chapitre 4

Compétences

Les compétences de jeu sont les capacités de vos personnages, elles seront listées sur votre fiche personnage. Ce sont les organisateurs qui, pour une question d'équilibrage et d'adaptation à l'intrigue du jeu, distribuent les compétences aux joueurs à partir de leur choix d'archétype et leur histoire.

Précision : La situation appelée "combat" regroupe les batailles, les duels et toutes scènes d'affrontement autre que du pugilat. (Voir Chapitre 3, Combat)

Générique

Constitution X

Le personnage possède X points de vie supplémentaires. Chaque personnage commence à 2 PV.

Immunité XXX

Le personnage est immunisé contre l'effet XXX et doit annoncer "Résiste" s'il est affecté par cet effet

Martial

Ambidextre

Permet au personnage de manipuler deux armes en même temps. Une dans chaque main. Ces armes doivent être des armes à une main.

Arme lourde

Permet de manipuler une arme dite "lourde" (plus de 110 cm) à deux mains infligeant 2 dégâts de base. Les Ogroïdes possédant cette compétence peuvent manipuler des armes lourdes à une seule main.

Brise-armure

Nécessite la compétence "Arme Lourde".

Le personnage peut annoncer "Brise" lorsqu'il touche avec son arme lourde. Il frappe si fort l'armure de son adversaire qu'il la détruit en un seul coup et perd la totalité de ses points d'armure. L'armure devra être réparée. **Utilisable une fois par combat. Le brise-armure est bloqué par les parades.**

Intimidation

Le personnage est imposant et effrayant, il peut utiliser l'annonce "Intimidation" en combat. La cible n'a plus l'audace d'attaquer son adversaire pendant la durée du combat. Si le lanceur attaque la

cible, l'effet se dissipe. **Utilisable une seule fois par combat. Un personnage déjà intimidé ne peut plus l'être une seconde fois.**

Pugilat X

Le combat à main nue. X représente le score de pugilat. Chaque niveau dans cette compétence correspond à 2 points supplémentaires lors de vos affrontements en pugilat. (Voir Chapitre 3, Pugilat)

Rôle d'agonie

Lorsque le personnage atteint 0 PV, il s'enrage. Il dispose de 10 secondes pour utiliser ses dernières forces et porter une dernière attaque (réussie ou non) à un adversaire avant de tomber en agonie. Pendant ce laps de temps ou jusqu'à sa dernière attaque, il ne ressent aucun coup reçu.

Vétéran XXX

Le personnage possède une expertise particulière dans un type d'arme, le type d'arme étant représenté par XXX. Être vétéran avec un type d'arme permet d'infliger un point de dégât supplémentaire avec cette arme et **UNIQUEMENT** cette arme. Non cumulable sur un même type d'arme.

Furtivité

Assassiner

Nécessite la compétence "Poignarder".

Non utilisable en combat. Le joueur peut murmurer l'annonce "Assassiné" à l'oreille d'une cible qui ne l'a **PAS REPÉRÉ** et à condition de la toucher avec son arme au même moment. La cible tombe silencieusement en agonie et à seulement 30 secondes avant de mourir. Il ne peut être sauvé que par un personnage possédant la compétence "Chirurgie réparatrice". Le début de la chirurgie interrompt l'agonie du personnage. **La victime n'a ni vu ni entendu son assassin.**

L'assassinat est validé à partir du moment où l'assassin a touché sa cible avec son arme.

Assommer

Dans le dos d'un personnage qui ne vous a pas remarqué, vous pouvez simuler un coup avec votre arme et annoncer "Assommé". La cible tombe inconsciente au sol et conserve les yeux fermés pendant 2 minutes. Il est possible de la réveiller en lui infligeant un point de dégât. Si la cible porte un casque ou est déjà engagée dans un combat, il n'est pas possible de l'assommer.

Crochetage 1

Le personnage peut crocheter les serrures de niveau 1 moyennant un roleplay de 1 minute.

Crochetage 2

Nécessite "Crochetage 1"

Le personnage peut crocheter les serrures de niveau 2 moyennant un roleplay de 1 minute. Crochetage 1 ne vous prend plus que 30 secondes.

Escamotage

Le personnage peut camoufler un objet d'une longueur maximum de 25 cm lors des fouilles, des pillages et des vols à la tire. Il possède un élastique qu'il peut placer autour de l'objet qu'il veut protéger. Il est interdit de changer l'objet protégé si un processus de vol est en cours sur le personnage.

Esquive

Lorsqu'un coup lui est porté, le personnage peut lancer l'annonce "Esquive" dans la seconde qui suit. Il a miraculeusement esquivé l'attaque. Cette compétence est utilisable une seule fois par combat.

Maître de l'évasion

Le personnage possédant cette compétence peut se libérer de lui-même de ses liens lorsqu'il est attaché au bout de 1 minute.

Poignarder

Le joueur peut se faufiler vers une cible avec une arme courte (moins de 90 cm) et lui planter sa lame dans le dos en annonçant "Hémorragie" à l'oreille de sa cible. La cible subit l'effet immédiat. Le personnage saigne abondamment. Il perd 1 PV au moment du coup, puis il continue de perdre 1 PV toutes les minutes. À 0 PV, le personnage tombe en Agonie. L'assaillant ne doit pas être repéré, l'effet n'est pas cumulable.

Vol à la tire

L'organisation fournit au joueur un assortiment de pince à linge numéroté, le joueur peut en accrocher une sur la bourse ou le sac de sa cible. Il doit ensuite solliciter un organisateur qui ira récupérer son butin. Cela ne fonctionne pas si la pince à linge est placée sur un vêtement loin de la bourse ou du sac, ou sur une partie de la tenue à plus de 10 cm des poches.

Si un organisateur n'est pas disponible ou que la victime découvre la pince à linge, il doit aller au PC orga pour remettre le butin du vol.

Médecine

Chirurgie de terrain

Nécessite Premiers Secours.

Le médecin effectue une intervention chirurgicale sur le blessé en lui appliquant un bandage ou une marque magique (avec du maquillage) et en simulant les soins pendant au moins 2 minutes. Cela permet au blessé de récupérer 1 PV et, s'il était en agonie, de pouvoir se relever pour être amené à l'infirmierie ou vers un médecin plus compétent. Si un médecin soigne plusieurs personnages d'affilée sans une pause d'au moins 15 minutes entre chacun, le temps de simulation du soin augmentera de 30 secondes à chaque intervention. La chirurgie permet aussi de soigner l'effet "Hémorragie".

Chirurgie réparatrice

Nécessite Chirurgie de terrain.

Le médecin est un expert des champs de bataille, son intervention d'au moins deux minutes, une fois terminée, et à condition que le blessé conserve le bandage ou la marque magique, permet à ce dernier de récupérer 1PV toutes les 10 minutes. L'effet s'arrête quand le joueur a récupéré sa totalité de points de vie. Le patient doit rester calme et se reposer pour que l'effet fonctionne jusqu'au bout. S'il entre en combat, la convalescence s'arrête. Chirurgie réparatrice est la seule compétence pouvant sauver un personnage assassiné juste avant son trépas.

Guérison XXX

Le soigneur grâce à son intervention peut dissiper un effet néfaste après un roleplay de 1 minute minimum. XXX étant le nom de l'effet. Il reçoit un effet qu'il sait guérir parmi une liste d'effets existants. Pour chaque niveau dans cette compétence, le personnage peut choisir un effet supplémentaire.

Cette compétence ne fonctionne pas sur les effets provoqués par une maladie ou une malédiction.

Premiers secours

Cela permet de stabiliser un personnage en état d'Agonie. Il faut effectuer un RP de 1 minute pour donner les soins suffisants. Durant l'intervention, l'agonie s'interrompt. Après l'intervention, le compte à rebours de l'Agonie passe de 5 à 30 minutes et elle reprend avec le temps supplémentaire.

Soin des maladies

Le médecin est un expert en affliction et maladies et est capable d'expérimenter sur un malade pour découvrir le traitement de la maladie correspondante. Il doit disposer d'un carnet dans lequel il note la liste des maladies qu'il connaît et celles pour lesquelles il dispose d'un traitement

Lorsqu'il expérimente, le médecin lance un dé à 6 faces dont le résultat pourra provoquer :

- De 1 à 5 : l'aggravation des symptômes (le malade passe à l'étape suivante de la maladie.
- Sur 6 : la découverte d'un traitement.

Si le médecin veut à tout prix trouver un traitement, il pourra le faire sans lancer de dé, mais cela provoquera la mort du patient, sacrifié pour la science.

S'il ne réussit pas à trouver un traitement, le prochain patient qu'il expérimentera pour les mêmes symptômes aura plus de chance de lui fournir un résultat positif. A chaque essai, le résultat du dé permettant de trouver un traitement passera de 6 uniquement à 5 ou 6, puis à 4,5 ou 6 etc.. jusqu'à ce que toutes les faces assurent la découverte du traitement.

Une fois le traitement trouvé, le médecin pourra soigner n'importe quelle personne atteinte de cette maladie à la suite d'une simulation roleplay. Le médecin pourra transmettre son savoir sur cette maladie, mais pour faire cela, il devra effectuer un traitement sur un malade en compagnie d'un apprenti, cela à deux reprises. L'apprenti doit lui aussi posséder la compétence "soin des maladies"

Le médecin ne peut pas expérimenter sur un patient ayant déjà été sujet d'expérience (sauf si c'est pour une maladie différente).

Soin des poisons

Le médecin sait comment aspirer le poison d'un plaie grâce à ses outils scientifiques ou grâce à sa magie (uniquement si le médecin est aussi mage). Suite à une simulation roleplay d'au moins 30 secondes, le médecin parvient à rejeter le poison hors du corps de la victime. Cette compétence est très rare parmi les soigneurs. Si vous disposez de cette capacité, vous pouvez aspirer du poison dont vous êtes vous-même la victime si la plaie est visible. Cependant, dans ce cas de figure le roleplay durera au moins 1 minute avant de réussir à vous retirer le poison.

Un poison peut aussi être soigné grâce à l'ingestion d'un anti poison fabriqué par un artisan.

Savoir

Les langues vivantes en Ishural sont :

- Le Commun (Tout les joueurs savent parler cette langue de base, sauf cas particuliers)
- Le Saxon (Nordiens)
- Le Céleste (Empire)
- L'Elfique corrompu (Elfes noirs)
- Le Saronien
- Le Jitun
- Le Nain
- Le Dovarik
- L'Orc
- L'Alakir
- L'Elven (Elfe Blanc)
- Le Narandilois (Elfes bruns)
- L'Harrakin
- Le Bla'bla (Gobelin)
- Le Hobbit
- Le Nerrubis

Lire et écrire XXX

Cette compétence se répartit en plusieurs palier :

- Le personnage sait lire et écrire sa langue natale.
- Le personnage sait lire et écrire le commun.
- Le personnage sait lire et écrire une langue étrangère, divine ou magique qu'il sait déjà parler.

Chaque palier nécessite le ou les palier précédents pour être acquis

Les langues du 3e palier sont celles décrite ci-dessus (langues vivantes)

Pour rédiger un document dans cette langue, il devra écrire en haut à droite du document la mention "Ecrit en XXX" (XXX étant la langue en question).

Parler XXX

Le personnage sait parler une langue supplémentaire (XXX étant la langue en question) en plus de sa langue natale et du commun parmi la liste des langues vivantes.

Pour parler une langue, le personnage doit sortir la carte indiquant le langage en question.

Analyste

En échange d'une simulation roleplay d'au moins 1 minute, le joueur peut consulter un orga pour découvrir la nature d'un objet magique ou non magique. Si l'objet est muni d'une étiquette ou d'une indication, il est autorisé à lire cette indication. (en cas d'absence d'un organisateur disponible ou d'une étiquette, n'hésitez pas à vous rendre au PC orga pour accélérer le processus)

Bourgeois

Le joueur est un riche bourgeois possédant des finances supplémentaires dans ses terres d'origine. Deux fois par jour, il peut se rendre au PC orga pour récupérer une somme d'argent conséquente qui lui aura été livrée.

Chance

3 fois par jour, le personnage peut utiliser l'annonce "Chance" sur les jeux de hasard. Grâce à elle, l'annonceur peut changer le résultat d'un jeu de hasard en sa faveur. (Cela ne vaut pas pour les jets HRP de réussite d'une compétence). Les spectateurs n'ont pas conscience de l'utilisation de cette compétence.

Commerçant

Le commerçant possède des réserves de ressources et d'ingrédients divers bons pour être vendus. Il reçoit une cargaison de ressources au PC orga deux fois par jours, une fois le matin, une fois l'après-midi.

Langues divines / magiques

Le personnage maîtrise un langage divin ou magique lui permettant de pouvoir communiquer plus clairement aux entités supérieures, à condition d'utiliser la langue correspondante.

Réseau d'information

Trois fois par jour, le personnage peut demander une information à un organisateur concernant la guerre et les événements d'Arcadia ou sur les ragots locaux.

Artisanat

Une première compétence acquise en artisanat offre la possibilité au joueur de miner des ressources dans chaque lieux de récolte (à l'exception des cristaux de mana) ainsi qu'un carnet de recettes relatives à son domaine d'expertise. Il est recommandé aux artisans de se munir d'un petit sablier de 3min.

Apothicaire

Le personnage connaît les ingrédients et les recettes pour concocter des potions ayant divers effets. Les potions doivent être ingérés. Chaque potion est à usage unique.

Bricoleur

Le personnage connaît les ingrédients et les recettes pour fabriquer des pièges ayant divers effets ainsi que des serrures. Il est aussi capable de manipuler des engins de siège.

Empoisonneur

Le personnage connaît les ingrédients et les recettes pour concocter des poisons ayant divers effets. Ils sont sous forme de consommable ou d'huile à répandre sur les armes. Chaque poison est à usage unique.

Forgeron

Le personnage connaît les ingrédients pour réparer des armes et des armures. Il doit faire une simulation roleplay de minimum 5 minutes. L'objet doit ensuite reposer pendant 10 minutes pour être de nouveau utilisable.

Runiste

Le personnage connaît les ingrédients et les recettes pour façonner des runes enchantées ayant divers effets. Elles peuvent être appliquées seulement sur des objets. Chaque rune est à usage unique.

Magie

Rappel : Chaque sort qui est lancé doit être simulé en faisant jaillir une dose de poudre de mana. La fiole doit être vidée totalement (Voir Chapitre 3, Magie). La distance maximum d'un sort classique pour atteindre sa cible est de 5 mètres. (Le projectile magique fait exception).

Don de la magie (Obligatoire)

Le personnage possède le don inné de la magie. Seule cette compétence permet de lancer des sorts, de servir de catalyseur lors de rituels, de posséder de la poudre de mana et récolter des cristaux de mana. La majorité des compétences de magie sont neutres et peuvent être interprétées librement selon l'école magique à laquelle le joueur appartient.

Exemple : L'effet "Sommeil" peut être lancé par un mage de la vie dont l'énergie pure endort l'esprit. Ou par un mage infernaliste utilisant le péché de la paresse pour endormir son adversaire. L'interprétation est libre. Il est recommandé aux mages de se munir d'un petit sablier de 3 minutes.

Amnésie

Permet de lancer l'effet "Amnésie" sur une cible proche. La cible doit simuler un court malaise puis elle oublie sa dernière demi-heure de jeu. La cible sait qu'elle a une amnésie mais ne se souvient pas de la cause.

Aveuglement

Permet de lancer l'effet "Aveuglement" sur une cible proche. La cible devient aveugle pendant 10 secondes.

Bouclier magique

Le mage peut annoncer "Résiste" suite à un sort de mage et **UNIQUEMENT** un sort de mage qui lui est dirigé (donc suite à un jet de poudre). Ce sort doit être préparé en amont. Après avoir consommé sa dose de poudre, il place un fanion bleu **VISIBLE** sur lui. Le bouclier disparaît après le premier "Résiste". Le mage peut placer ce sort sur un allié, mais cela lui coûtera 2 doses de poudre de mana au lieu d'une.

Entrave

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

Marque maudite

Le mage peut infliger une malédiction à un autre personnage grâce à l'apposition d'une marque maudite. La cible doit être immobilisé, maîtrisé ou consentante pour que la marque puisse s'imprégner. Le mage doit ensuite effectuer un RP d'au moins 2 minutes. pour que la malédiction soit active. Le mage donne ensuite un document à la victime qui indique les symptômes et étapes de la malédiction. Les possesseurs de cette compétence possèdent un livret dans lequel est noté les malédiction qu'ils maîtrisent.

Peur

Permet de lancer l'effet "Peur" sur une cible proche. En entendant cette annonce, la cible fuit en hurlant de peur dans la direction opposée à l'annonceur jusqu'à le perdre de son champ de vision. Il lui faudra ensuite 1 minute pour se calmer.

Projectile magique

Le mage peut lancer un projectile magique sur un adversaire. **Le projectile doit être représenté par une balle molle.** Le mage doit recouvrir la balle de poudre de mana avant de la lancer. Le projectile inflige un nombre de points de dégâts correspondant au nombre de doses de poudre qu'il a utilisé. Chaque dose consommée correspond à 1 point de dégât supplémentaire jusqu'à un maximum de 5 points de dégâts. Le projectile n'est pas annulé si le mage reçoit une attaque avant de le lancer.

A partir de la première dose versée, le projectile doit être lancé dans la minute qui suit. Après ce laps de temps ou après avoir été lancé, le sort disparaît. Le projectile provoque une explosion magique lorsqu'il heurte sa cible, il est donc **perce-bouclier**.

Projection

Permet d'utiliser l'effet "recule 5" sur une cible proche. La cible est projetée 5 mètres plus loin.

Silence

Permet de lancer l'effet "Silence" sur une cible proche. La cible de l'annonce devient muette et ne peut plus émettre le moindre son pendant 15 minutes. Elle est aussi incapable d'utiliser ses sorts.

Sommeil

Permet de lancer l'annonce "Sommeil" sur une cible proche. La cible tombe de sommeil et s'endort profondément. Si personne n'intervient, cela dure 10 minutes. Secouer violemment un dormeur suffit à le réveiller.

Vérité

Le personnage peut lancer l'annonce "Vérité" sur une cible proche. Elle peut poser jusqu'à trois questions fermées (question ne pouvant être répondu que par oui ou non). La victime doit obligatoirement répondre ce qu'il pense être la vérité et doit le faire immédiatement après la question. Si la victime est sous l'effet d'un Silence, il se sentira obligé d'écrire la réponse sur un papier.

Chapitre 5

Ressources

Les ressources en Ishural sont diverses et utiles pour de nombreuses tâches allant de l'artisanat, le commerce, le troc ou la magie.

Monnaie

Le Denier

La monnaie universelle en Ishural est le Denier, du nom complet "Denier Bancaire Nain". Cette monnaie à l'origine forgée dans les montagnes de la banque de pierre s'est répandue à travers le monde pour devenir une monnaie d'échange privilégiée dans les terres neutres ou contestées. Dans la plupart des régions citadines d'Ishural, un denier correspond au prix du pain, ressource première pour se nourrir. Toutefois, cette valeur peut grandement changer dans les régions contestées ou sauvages, où l'accès à la monnaie peut devenir beaucoup plus rare.

Le denier se décline en plusieurs formes :

- Les pièces d'argent de 1 Denier
- Les pièces d'argent de 10 Deniers

Les Augurites

À l'origine réservés pour les grandes affaires de la banque naine, les Augurites sont des pièces d'Or de grande valeur à but spéculatif. Elles sont rares et peuvent servir de monnaie d'échange de haute qualité, car leur valeur n'est pas uniquement issue de l'or qui les compose, mais aussi de la rune des Augures qu'elles portent et dont le secret runique est aussi mystérieux qu'ancien. Les pièces d'Augurites n'existent qu'à l'unité.

Mana

La poudre de mana

Dans le GN Ishural, les mages doivent utiliser des doses de "Poudre de Mana" pour envoyer des sorts. Presque chaque sortilège coûte une dose de poudre. Une dose de poudre de mana correspond à un flacon entier de poudre, ces flacons sont fournis par l'organisation et distribués aux mages depuis le PC orga en échange des ressources nécessaires. La Poudre de mana est simulée par de la poudre Holi (Poudre de couleur à faire jaillir dans les airs pour simuler la magie, facile à laver, non allergène, uniquement fabriquée à partir d'amidons de maïs et de colorants alimentaires). Cette poudre nous est fournie par le site Holifrance : <https://www.holifrance.com/>. (Voir Chapitre 3, Magie)

Seule l'organisation fournit la poudre de mana, il est formellement interdit aux joueurs d'apporter leur propre poudre. L'équipe organisation a testé à l'avance cette poudre pour vous sur divers éléments de costume, elle est très facile à retirer et ne tâche aucun matériaux parmi ceux testés. Pas de risque pour vos costumes. En cas de questions, n'hésitez pas à contacter vos organisateurs de camp.

Matériaux testés :

- Cuir lisse
- Métal
- Gambison
- Tissu synthétique
- Arme en latex
- Coton

Utilisation de la poudre de mana

Comme dit plus haut, la poudre est fournie uniquement aux mages sous la forme de **petites fioles** représentant chacune une "dose" de poudre.

Exemple : Pour lancer un sort coûtant 1 dose, vous devez vider une fiole de poudre dans votre main, puis la lancer dans les airs ou vers votre cible en annonçant l'effet correspondant. Il est possible d'utiliser plusieurs doses de mana dans certaines situations.

La poudre est sans danger pour la peau, la respiration, les yeux et la bouche. Toutefois, pour des raisons de confort de jeu, car cela n'est jamais agréable, il est **interdit de la lancer au visage**. Si vous la lancez vers quelqu'un, assurez-vous que la personne se situe à plus de deux mètres de vous. Sinon, visez un espace vide à côté de la personne. (la poudre étant très volatile, elle se dispersera le plus souvent au gré du vent avant de toucher votre cible).

Obtenir de la poudre de mana

Seuls les mages peuvent transporter et utiliser la poudre de mana. Car elle représente le mana pure qui circule dans leur corps.

Chaque mage reçoit en début de jeu une quantité de poudre minium pour lancer ses sorts au moins une fois.

Les moyens de récupérer davantage de poudre sont ensuite nombreux, après une nuit de sommeil par exemple, et aussi grâce à l'utilisation de **Cristaux de Mana**, le mana à l'état solide. Ces cristaux sont une ressource de jeu qu'il est possible d'échanger au PC orga contre une ou plusieurs doses de poudre. Ces cristaux sont aussi la seule forme sous laquelle les non mages peuvent transporter et stocker du mana. Ces cristaux peuvent aussi être utilisés dans certaines recettes d'artisanat.

IMPORTANT : il est demandé au joueurs de conserver avec eux leurs fioles de poudres vides pour les remplir plus tard, ces fioles sont réutilisables et ne doivent surtout pas être jetés sur le terrain, les organisateurs seront extrêmement durs avec toute personne qui pollue le terrain en jetant ses fioles de mana vides dans la nature. Cela vaut pour n'importe quel détrit.

Le Traténium

Matériau énigmatique qui attire toutes les convoitises, il existe en quantité limitée uniquement sur Arcadia.

Les capacités des cristaux de Traténium sont encore en grande partie inconnues, mais on sait que leur utilisation offre des avantages colossaux aux rituels et aux tentatives de communication avec les entités issues d'autres dimensions.

La Traténium possède aussi l'incroyable faculté de pouvoir se substituer à n'importe quel autre ingrédient artisanal.

Quiconque contrôle le Traténium, contrôle Arcadia.

Ingrédients d'artisanat

Les ingrédients d'artisanat regroupent la totalité des objets utiles à la réparation et la fabrication. Ils sont représentés par des cartes sur lesquelles figure un visuel de l'ingrédient ainsi que son nom. Chaque carte correspond à un seul ingrédient.

En possédant les différentes cartes requises par une recette, et en possédant la compétence de création adéquate, l'artisan pourra échanger ses cartes contre une étiquette ou un fanion qu'il pourra ensuite fixer sur un objet de son choix.

Exemple, en échangeant les ingrédients nécessaires pour créer une potion de sommeil, l'artisan recevra une étiquette adhésive nommée "Type : Liquide - Effet : Sommeil".

Pour un runiste ayant enchanté un objet avec "Silence", il recevra une étiquette adhésive "Type : Contact - Effet : Silence".

Enfin, pour de l'huile empoisonnée à répandre sur une arme, l'artisan recevra un ruban de couleur sur lequel est collé l'étiquette stipulant l'effet. il fixera le ruban sur l'arme.

IMPORTANT : PERSONNE n'a le droit de lire les étiquettes fixées sur les objets par un artisan. Si vous voyez une étiquette par accident sur le verre que vous êtes sur le point de boire, vous DEVEZ l'ignorer et boire comme si de rien était. Une fois qu'un consommable a été utilisé, l'étiquette doit tout de suite être déchirée.

La seule exception sont les personnages possédant la compétence "Analyste" qui eux, peuvent lire les étiquettes situés sous les objets après une simulation roleplay d'analyse.

La liste des ingrédients existants en Ishural est secrète et n'est connue que des artisans en fonction de leur domaine d'expertise. Seuls les ingrédients représentés par des cartes portant le logo d'Ishural sont valables en jeu. Cela vaut aussi pour les Cristaux de mana.

Chapitre 6

Annonces

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

Time Freeze

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

Stop Sécurité

Annonce à utiliser en cas d'accident, de malaise, de problème urgent, ou de situation grave. Si vous l'entendez, arrêtez immédiatement la scène en cours. Il peut être utilisé pour prévenir toute forme de danger. Tout abus de cette annonce par les joueurs sera sanctionné. Elle ne sert pas à éviter des conséquences de jeu.

“...” de masse

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

Agonie

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

Amnésie

La cible doit simuler un court malaise puis elle oublie ses dernières 30 minutes de jeu. La cible sait qu'elle a une amnésie mais ne se souvient pas de la cause.

Assassiné

Lorsque quelqu'un vous chuchote “assassiné” tout en vous touchant avec son arme au même moment, vous tombez silencieusement en agonie et avez seulement 30 secondes avant de mourir. Vous ne pouvez être sauvés que par un personnage possédant la compétence “Chirurgie réparatrice”.

Seul les personnages possédant la compétence “Assassinat” peuvent utiliser cette annonce. La victime n'a ni vu ni entendu son assassin.

L'assassinat ne marche que si l'assassin a pu se faufiler jusqu'à vous sans que vous l'ayez remarqué.

L'assassinat est validé à partir du moment où l'assassin vous a touché avec son arme.

Asphyxie

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

Assommé

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

Aveuglement

La cible devient aveugle pendant 10 secondes.

Bagarre

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

Brise

L'objet ciblé ou touché est brisé et ne peut plus être utilisé jusqu'à ce qu'il soit réparé.

Chance

L'annonceur change le résultat d'un jeu de hasard en sa faveur. Personne ne le remarque.

Dissipation XXX

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

Douleur

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

Entrave

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

Esquive

L'annonceur a esquivé ou paré miraculeusement le coup qui vient de lui être porté même s'il a été touché. L'attaque n'a eu donc aucun effet.

Exécution

Lorsqu'un personnage annonce « exécution » cela signifie qu'il lance une scène pour achever un personnage déjà en agonie.

Rappel : Essayez d'offrir à la victime une fin digne de ce nom.

Hémorragie

Le personnage saigne abondamment. Il perd 1 PV au moment du coup, puis il continue de perdre 1 PV toutes les minutes. À 0 PV, le personnage tombe en Agonie.

Intimidation

Utilisable uniquement en combat. La cible n'a plus l'audace d'attaquer son adversaire pendant la durée du combat. Si le lanceur attaque la cible, l'effet se dissipe.

Mort

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

Paralyse

Le personnage frappé perd l'usage de son corps, il est figé comme une statue . Il ne peut ni bouger ni parler pendant 5 minutes. Il peut toujours voir et entendre. L'armure ne protège pas contre la paralysie. Le personnage n'est pas immunisé contre les coups et ne peut plus utiliser l'annonce "Esquive".

Pacifié

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

Peur

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

Rage

Le personnage ciblé par cette annonce devient fou et attaque la cible la plus proche de lui pendant 2 minutes, sauf si quelqu'un le met KO.

Reculé XXX

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

Résiste

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

Silence

La cible de l'annonce devient muette et ne peut plus émettre le moindre son pendant 15 minutes. Elle est aussi incapable d'utiliser ses sorts.

Tombe

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

Tremblement de terre

Ne peut être utilisé que par des organisateurs ou des PNJ. Tous les joueurs qui entendent l'appel doivent tomber. Le tremblement dure 10 secondes. Les joueurs peuvent se relever après la fin du tremblement.

Vérité

La victime doit obligatoirement répondre ce qu'il pense être la vérité et doit le faire immédiatement après la question. Si la victime est sous l'effet d'un Silence, il se sentira obligé d'écrire la réponse sur un papier.