



## Bienvenue dans le monde d'Ishural-SG !

Storytelling et Règles de la soirée

### INTRODUCTION

Ishural : La Saga Galactique (Ishural-SG), se déroule dans un univers de science-fiction et de fantasy.

Vous incarnez un habitant de Legacy, une galaxie aussi vaste que mystérieuse, remplie de peuples divers et de nombreux dangers.

Vous êtes réunis ce soir dans un lieu appelé **l'Atom Underclub**, situé sur la Néo-Matristar, la capitale galactique de la Néo Confédération.

Perdu dans les ruelles du Secteur 11, une zone dangereuse de la Néo Matristar, l'Atom Underclub est le repaire des gangs et des forces d'influences du Secteur 11.

Le secteur 11 est la plateforme des trafics et de l'illégalité au sein de la Néo Matristar. La contrebande galactique, le recel, les guerres de gang y font rage depuis des années.

Jusqu'à aujourd'hui...

En effet, face à la pression des sphères hautes de la société confédérée, mais aussi d'une partie de la population. Le gouvernement confédéré a décidé que le Secteur 11 devait désormais rentrer dans le rang !

Une milice privée, l'OPI (Organisme de Pacification Interne) a été recruté par l'état confédérée pour débarrasser le Secteur 11 de ses habitants les plus « indésirables », qu'il s'agisse de brigands, de pestiférés, de rebelles et même parfois, d'hommes d'affaires ou de fonctionnaires gênants. L'OPI frappe partout et sur tous ceux qui représentent un semblant d'autonomie pour le Secteur 11. Ces avant-postes sont apparus partout, et ses combattants surarmés instaurent un contrôle total des zones conquises.

En tant qu'habitant et visiteurs du secteur 11, vous vous réunissez dans l'Atom Underclub, où un choix va s'offrir à vous.

- Résister face à l'invasion de l'OPI.
- Rejoindre cette dernière pour pacifier ce maudit secteur.
- Servir vos propres intérêts tout en regardant le secteur 11 sombrer dans le chaos.

**Bienvenue à l'Atom Underclub !**

## Description de la Soirée

### Le Roleplay :

Lors de cette soirée, vous allez incarner un personnage fictif, en costume et ayant sa propre histoire et personnalité.

Comme dans du théâtre d'improvisation, vous allez vivre à travers les yeux du personnage jusqu' à la fin de l'évènement.

Immergez-vous dans ce monde nouveau, sans crainte de jugement ni de timidité, personne ici n'est un acteur professionnel, nous sommes ici pour nous amuser et stimuler notre imaginaire !

Vous êtes libre de prendre une pause quand bon vous semble dans le roleplay, du moment que vous le signalez à vos interlocuteurs en levant le poing fermé, et en vous installant à l'écart du jeu pour vous reposer.

### Le Fairplay et la Sécurité

#### La règle primordiale de tout GN

- **Respectez la diégèse du jeu**, ne sortez pas de votre personnage sauf en cas de nécessité en utilisant la règle du « Hors-Jeu ».

- En jeu, **ne faites aucune distinction entre les PJ et les PNJ**.

- Suivez les règles, **jouez les effets et incarnez ce qui vous arrive**.

- **Si votre personnage est tué, acceptez-le**. Le monde d'Ishural est souvent cruelle. Votre jeu ne s'arrêtera pas là pour autant. Vous pourrez imaginer et incarner un nouveau personnage.

- **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."

- **Respect et consentement** : Le roleplay amène parfois des scènes et des situations fictives intenses émotionnellement. Il est donc nécessaire de toujours vous assurer du consentement des autres joueurs avant de vous lancer dans une scène de roleplay intense. Notamment lorsque celle-ci touche à des sujets comme la sexualité par exemple.

- **Soirée adulte** : La soirée Ishural SG est un évènement réservé aux adultes **(+18)**

- **AMUSEZ VOUS** : Vous allez désormais plonger dans l'univers coloré, magique et futuriste d'Ishural SG, laissez-vous porter, et profitez !

**Durée du Jeu Principal** : De 19h à 00h

# Les Règles du Jeu :

La soirée Ishural SG : Atom Underclub, ce déroule en deux phases :

- Les phases de Roleplay Réelles (**Le Bar**)
- Les phases de Jeu de Rôle sur Table abrégé (**Les Expéditions**)

## 1) Le BAR :

Vous êtes tous réunis ici, à l'Atom Underclub, pour influencer sur le Secteur 11. Vous incarnez votre personnage avec votre costume. Ici, la monnaie d'échange est le **Néo Crédit Galactique**, sous forme de billets de banque. Elle permet d'effectuer toutes sortes d'action, du simple échange de bon procédé à la mise en place d'expéditions dans le secteur.

L'Underclub est l'endroit idéal pour réunir les informations, négocier des deals, échanger de l'argent, organiser vos futures opérations, rencontrer de nouveaux alliés (ou ennemis) et percer les mystères des autres participants.

Vous y découvrirez également la situation qui frappe actuellement le Secteur 11, et pourrez accomplir des objectifs pour son autonomie, ou sa soumission.

Cette partie du Jeu est centré sur les interactions sociales et la narration, les combats y seront très rares et lorsqu'ils surviennent, devront être simulés sous l'œil d'un des organisateurs avec l'aide de vos **Archétypes**. Ou effectués de manière simulée à l'extérieur de l'Underclub, grâce au système d'expédition.

### Les Archétypes et leurs compétences :

Dans ce jeu, les joueurs possédant une inscription protagoniste choisissent en amont un Archétype, ce dernier leur donne accès aux cartes d'Archétypes, qu'ils utiliseront lors des **expéditions**, ainsi qu'à des compétences en phase de jeu réelle dans le **bar**.

Voici la liste de ces compétences : (uniquement pour les phases de roleplay réelles)

### Archétype WARRIOR

- **BLESSURE** : Vous pouvez faire reculer un personnage en simulant une attaque au corps à corps, vous annoncez « **blessure !** » et la cible doit reculer en simulant une douleur pendant au moins 10 secondes. S'il repart à l'assaut et qu'il reçoit une seconde blessure, il est « estropié » et doit boiter pendant 10min.  
ATTENTION : votre attaque doit être simulée, de préférence avec une arme de GN en latex.  
Si deux Warriors veulent se blesser, la priorité va au premier qui touche.
- **ENTRAVE** : Vous pouvez bloquer un personnage que vous empêchez de fuir, vous pouvez tenir ses mains, ou faire semblant de lui bloquer les mains, le personnage ne peut plus se débattre et doit vous suivre pendant 2minutes. Au-delà de ce temps, il se défera automatiquement de ses liens. Vous devez prendre la personne par surprise pour que l'entrave fonctionne. Une personne déjà entravé ne peut plus l'être pendant 30min.

### **Archétype GUNNER**

- TIR : Utilisez obligatoirement des armes de type jouets comme des NERFs par exemple, aucune arme réaliste de type airsoft ne sera autorisée sur l'évènement. Les armes réelles sont bien évidemment **INTERDITES**.

Les pistolets NERFs ne doivent posséder aucune munition, tout sera simulé.

Vous pouvez utiliser cette arme pour annoncer « Tir ! » le personnage ciblé doit reculer d'au moins 2 mètres et tomber au sol, faites attention à surveiller votre chute et à jeter un œil derrière vous avant de reculer. Nous sommes dans un lieu confiné.

La cible sera ensuite « estropié » pendant 10min.

Le GUNNER consomme des recharges à chaque fois qu'il lance son Tir, en début de jeu, son arme possède 3 tirs gratuits avant d'être vide. Le GUNNER devra recharger son arme auprès d'un TECH SAVANT contre de l'argent ou des services pour pouvoir le réutiliser.

- ESQUIVE : lorsque quelqu'un tente de vous blesser ou de vous entraver, vous pouvez annoncer « esquive », la personne vous rate. Vous ne pouvez annoncer « esquive » qu'une fois par heure.

### **Archétype VIP :**

- FINANCES : Vous pouvez aller voir les organisateurs une fois par heure pour retirer de l'argent depuis votre compte en banque.
- PROTECTION JURIDIQUE : Si quelqu'un vous attaque, vous pouvez demander aux autorités de le mettre sur la liste noire de la police.

### **Archétype MEDECIN :**

- SOIN : vous pouvez soigner les blessures provoquées par un tir et soigner l'état « estropié », vous pouvez également soigner les poisons, les maladies et effectuer des interventions chirurgicales, y compris sur vous-même.

### **Archétype PERFORMEUR :**

- INFLUENCE : Vous disposez de facultés étranges et énigmatiques. Une fois par heure, vous pouvez annoncer « vérité » à un personnage, ce dernier doit répondre à 3 de vos questions en disant obligatoirement la vérité. Les questions doivent être des questions fermées (dont la réponse est OUI ou NON).
- EUPHORIE : Vous pouvez effectuer une performance artistique devant une audience allant d'une seule à un groupe de personnes, une fois votre performance terminée, vous pouvez annoncer « euphorie » vers toutes les personnes vous ayant observé. Ces dernières deviennent joviales et fêtardes pendant 5min, comme si elles avaient un peu trop abusé de la bouteille.

### **Archétype TECH SAVANT :**

- PIRATAGE : Vous êtes capable de désactiver ou pirater un terminal et n'importe quel objet technologique, si vous souhaitez effectuer une action de ce type, vous pouvez demander à un organisateur de vous décrire ce qui se produit.
- REPARATEUR : Vous pouvez recharger les pistolets et réparer les objets.

## 2) Les Expéditions :

Il s'agit de la partie Jeu de Rôle sur Table de la soirée. Chaque joueur reçoit à son arrivée une petite carte d'archétype, possédant neuf caractéristiques avec un pourcentage. Ces cartes vous serviront à participer à des expéditions simulées sous forme de jeu de rôle simplifié. Les expéditions représentent toutes les activités ou objectif que vous ou vos alliés allez faire à l'extérieur de l'Underclub. C'est à travers elles que vous influerez sur le Secteur 11 et son destin.

Pour lancer une expédition, vous devez vous rendre auprès de l'un des maîtres de jeu présents à la soirée, qui se présentera à vous en tant qu'intendant. Vous lui décrierez l'opération que vous souhaitez mener, et l'intendant sera comme votre interface de simulation du monde extérieur (un maître du jeu avec ses joueurs).

Lors des expéditions, vous serez amené à effectuer des lancers de dés, basés sur vos statistiques de carte, pour résoudre des situations. Si vous parvenez à faire face à l'adversité, votre expédition sera un succès. Sinon, gare aux conséquences.

### Comment se jouent les Expéditions :

Les expéditions se déroulent sous forme de sessions de jeu de rôle très courtes, sans points de vie ni de capacités notées. Tout se déroule sous forme narrative, vous décrivez vos actions avec comme seule limite votre imagination et la cohérence évidemment (votre personnage ne peut pas soudainement devenir immortel et se transformer en superman, où alors c'est qu'il doit se calmer sur l'alcool! )

Les lancers de dés se feront avec des dés à 100 faces, représentés par un dé à 10 face incarnant les dizaines, et un second incarnant les unités.

Chacune de vos statistiques sont représentés par un Pourcentage que le résultat de dé ne doit pas dépasser.



**Exemple :** vous avez une Eloquence de 50%, pour réussir une action d'éloquence, votre résultat de dés doit être égal ou inférieur à 50. Si votre roleplay est suffisamment convaincant, l'intendant est libre de vous donner des bonus, ou d'en retirer si les circonstances vous désavantagent, l'intendant est votre Maître de Jeu, c'est lui qui fixe les règles et les fait respecter.

Dans les expéditions, chaque lancé de dé correspond à une situation à résoudre, un combat à réussir, une infiltration à commettre ou tout autre action dont l'issue est incertaine.

### Soyez gentils avec vos Maîtres du jeu :

Dans un souci de rythme et afin que tout le monde puisse y participer, les Maîtres de jeu s'efforceront de vous faire jouer des sessions amusantes, intrigantes mais courtes, dans le but de laisser à tout le monde l'opportunité d'en réaliser. Ainsi, n'en voulez pas à un Maître de jeu qui abrège la fin de votre expédition, les conséquences de vos actions seront toujours validées. Il le fera simplement pour permettre au groupe suivant de jouer sans trop attendre.

Un maître de jeu choyé est un maître de jeu efficace 😊

**Pour les personnages Vétérans :**

Certains d'entre vous, ceux ayant participé au Battle Royale Gala, incarnent un personnage vétérans.

En tant que personnage VETERAN, vous recevrez des points de Relance de Vétéran, qui seront notés sur votre carte imprimée pendant la soirée.

Ces points vous permettent de relancer vos dés lors des expéditions. Chaque point équivaut à une relance, et se rechargent entre chaque expédition.