



Règles du jeu

V 2.4

La Saga d'Oraklys est un jeu médiéval et fantastique, sombre, mêlant intrigues, combats, survie et diplomatie. Les règles présentées dans cet ouvrage, volontairement concises, font ainsi la part belle à l'interprétation des personnages comme à l'ambiance immersive, loin de toutes considérations "gamistes". Elles ne sont donc logiquement pas exhaustives et si, en l'absence de règle, vous vous posez une question d'optimisation, c'est sans doute que la réponse est non. Jouez-le au bénéfice des autres joueurs. Enfin, en vous proposant dans ces règles souplesse et responsabilités, nous vous confions la construction d'une expérience de jeu riche et collective. En voici les intentions.

Adrien, pour l'équipe d'organisation

Grandeur nature

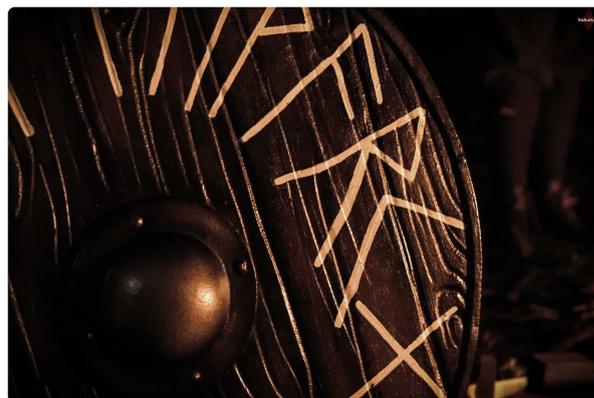
Les mécanismes de ce jeu sont pensés pour permettre de vivre une aventure collective et mature. Exit, donc, la course à l'expérience ou le "play to win". Ici, **la mort et la frustration font partie de l'expérience de jeu, les costumes sont soignés et le "roleplay" est fondamental**, de jour comme de nuit.

Ambiance

L'univers est sombre, violent, terre-à-terre. **Il n'y a aucun héros au sein de la cité de Kerstal** et ses habitants vivent avec peu d'espoir d'un lendemain meilleur. Ici, il n'y a pas de gloire individuelle et tous acceptent ce cadre de jeu, asymétrique. L'atmosphère restera toujours sombre, violente et terre-à-terre. Le système de règles sanctionne toute interprétation héroïque des personnages comme toute fanfaronnade face à l'environnement. Rien n'épargnera les personnages imprudents.

Narration

Inutile de chercher à distribuer des points de compétences ou des validations orga, il n'y en a pas. Ici, les règles comme l'environnement permettent de vivre des scènes riches et favorisent la belle interprétation des personnages. Leur évolution se fera en jeu, avec pour seul objectif, la narration d'une histoire de qualité.



L'immersion et la sécurité

Roleplay

Nous souhaitons vous faire vivre un jeu immersif et mature. Vous ne devriez pas avoir d'échanges et de déplacements hors-jeu pendant le jeu à deux seules exceptions : lorsque toute personne est en danger physique ou émotionnel et lorsque vous êtes au bloc sanitaire.

Fair-play

Ces règles sont un support, nous comptons avant tout sur votre fair-play. Jouez la situation au mieux pour que ce soit intense, dramatique, beau, ne cherchez pas à tout prix

à exploiter d'éventuelles failles de ces règles, cela n'aura aucun intérêt.

Sécurité physique

Chaque participant est responsable de ses faits et gestes ainsi que de l'innocuité de son matériel. En cas de mise en danger d'autrui, il engage sa responsabilité propre.

Seules les armes et accessoires de grandeur nature sont autorisés. Frapper d'estoc, à la tête, aux parties génitales est interdit. Les flèches artisanales sont interdites. Les engins de siège sont soumis à validation préalable.

Sécurité émotionnelle

La notion principale d'un jeu sûr, pour soi et pour l'autre, reste le consentement. En cas de doute, échangez entre protagonistes avant de jouer une scène d'une intensité particulière.

“Cut”

Ce safeword permet d'arrêter immédiatement la scène en cours. Quelle qu'en soit la raison. La sécurité primant sur le jeu, aucun des protagonistes n'est tenu ni de se justifier, ni de reprendre la scène interrompue.

Immersion

Les campements, costumes, accessoires et matériels utilisés sur l'aire du jeu seront tous roleplay, compatibles avec l'univers médiéval, sans exception. Les campements modernes seront dressés dans une zone hors-jeu, dédiée. Tout matériel moderne restera cantonné à l'intérieur de votre tente.

Zones hors-jeu

L'intérieur d'une zone de couchage (tente, petite pièce, etc.) signalée comme étant “hors-jeu” par son occupant à l'aide d'une affiche est une zone... hors-jeu, inaccessible. **Aucun des éléments de jeu volables (cf. *§Larcin*) ne peut y entrer.**

Toute autre zone est accessible, en-jeu, à l'exception des pièces dédiées à la logistique (restauration, sanitaire, organisation, etc.).

En cas d'atteinte à la propriété d'autrui, chaque participant engage sa responsabilité propre.

Le personnage

La saga d'Oraklys est un jeu médiéval, sombre et surtout fatal. Oubliez toute logique comptable de point de vie, de point de magie, de points d'armure ou tout effet miraculeux prenant le pas sur l'ambiance du jeu. Ici, l'accent est mis sur l'interprétation.



Le corps

Les parties du corps sont : les deux bras, le torse, le dos, les deux jambes.

Les différents états de santé physique d'un personnage sont les suivants :

En bonne santé

Votre personnage évolue librement.

Blessé

Un coup (ou une maladie ou un autre effet néfaste).

La partie du corps atteinte est inutilisable (l'interprétation est libre s'il s'agit du torse ou du dos) jusqu'à guérison.

À terre

Un second coup sur la même partie du corps.

Votre personnage perd toute autonomie de déplacement. Il doit trouver un support sur lequel s'appuyer pour évoluer (un mur, un ami, un accessoire, etc.) et peut continuer à se défendre tant bien que mal.

Coma

N'importe quel coup sur un personnage déjà À terre.

Votre personnage s'allonge au sol, inconscient jusqu'à une guérison adéquate.

Mort

N'importe quel coup sur un personnage déjà dans le Coma.

Votre personnage passe de vie à trépas. C'est irréversible.

L'esprit

Les différents état de l'esprit d'un personnage sont les suivants :

Sain

Votre personnage évolue librement.

Dérangé

Un effet désespoir.

Votre personnage est incapable de se servir de son esprit pour raisonner ou réfléchir et a des absences jusqu'à une guérison adéquate.

Apeuré

Un second effet désespoir.

Votre personnage est paralysé par la peur. Il perd toute autonomie de mouvement et de décision et doit être pris en charge.

Aliéné

Un troisième effet désespoir.

Votre personnage est dément. Par périodes, il a des comportements incohérents et prend des décisions inconsidérées. Il peut être dangereux pour son entourage comme pour lui-même. Tout nouvel effet n'a pas d'impact.



L'historique

Il traduit les premiers pas de votre personnage dans le monde : ses origines sociales, le milieu dans lequel il a évolué la plus grande part de sa vie, et les raisons qui ont pu le pousser à partir à l'aventure. Il vous appartient de le développer, de l'enrichir, de le narrer. Chaque joueur choisit un historique pour son personnage parmi les suivants :

Débrouillard

Il n'a pas eu le courage de devenir homme d'arme ou d'esprit, ou un personnage mondain mais, opportuniste, il a toujours tiré son épingle du jeu (*ex. : artisan, pisteur, artiste, braconnier, manouvrier, enfant des rues, saboteur, compagnon, etc.*).

Dévot

Il a voué son existence au service d'une communauté et répartit sa vie quotidienne entre travaux intellectuels, cérémonies et travaux manuels (*ex. : ecclésiastique, moine, aliéniste, ritualiste, curé, etc.*)

Gens d'arme

Sang ou ou simple serf, il a voué sa vie aux armes pour la gloire ou par appât du gain et se trouve marqué durablement par cette vie de violence entre la boue et le sens du sacrifice (*ex. : chevalier, écorcheur, maître d'armes, vétéran, archer, mercenaire, croisé, etc.*).

Homme de loi

Par idéal ou par opportunisme, il est l'incarnation du zèle de l'autorité, sur un territoire en proie à de nombreuses préoccupations (*ex. : bailli, prévôt, inquisiteur, bourgmestre, veneur, etc.*).

Itinérant

Loin du confort d'une chaumière ou d'un château, il s'épuise à sillonner les routes à la recherche de la bonne fortune, pour faire richesse ou par goût de l'aventure (*ex.: troubadour, colporteur, prédicateur, comédien, mercenaire, varigal, rebouteux, voyageur, etc.*)

Misérable

Il est profondément marqué par la misère des bas-fonds et sait désormais que la fin justifie les moyens, la vie ne faisant pas de cadeaux aux idéalistes (*ex. : crapule, ruffian, monte-en l'air, braconnier, manouvrier, enfant des rues, etc.*)

Sage

Il se distingue par la force de son savoir et une détermination sans faille (*ex. : lettré, guérisseur, sorcier, aliéniste, apothicaire, moine, astrologue, etc.*).

Sang pur

Par héritage, il joue sans relâche le jeu du pouvoir et règne sur sa maisonnée, son territoire, ses activités. Mais il a de grandes responsabilités envers sa famille, ses administrés ou encore ses alliés (*ex. : noble, grand ecclésiastique, prince, dame de compagnie, etc.*)

Serviteur

Loyaux la plupart du temps, ils agissent souvent dans l'ombre de leur maître ou de leur cité pour faire ou défaire le destin d'une maisonnée. Issus de tous les horizons, ils sont dotés de compétences multiples pour répondre à de larges besoins (ex. : *intriguant, courtisan, diplomate, écuyer, corporatiste, peintre, mage, occultiste, saboteur, garde, etc.*)

Solitaire

Il a vit en marge de la société, le plus souvent dans les grands espaces ou la solitude et a pris l'habitude de ne compter que sur lui-même pour survivre (ex. : *varigal, ermite, chasseur, paria, sorcier, fugitif, brigand, etc.*)

Villageois

Pragmatique, il connaît une vie de labeur qu'il exerce avec fierté et un caractère bien trempé (ex. : *artisan, paysan, commerçant, manouvrier, corporatiste, etc.*)

Les aptitudes

À sa création, chaque personnage dispose de **3 aptitudes** qui lui offrent des prérogatives très pragmatiques, un métier. Ces aptitudes sont aussi un cadre offert pour guider l'interprétation générale de votre personnage en cohérence avec l'historique choisi. Elles sont un moyen de mettre de nombreux aspects du jeu entre les mains des joueurs qui ont la responsabilité de les rendre vivants et crédibles. **Le détail des aptitudes est disponible dans l'annexe "Aptitudes".**

Le Compagnonnage

À chaque opus de la Saga, un personnage peut évoluer en apprenant une nouvelle aptitude auprès d'un autre personnage (PJ, PNJ) la possédant déjà. Cet apprentissage, entièrement roleplay, est laissé à la libre appréciation des joueurs.

Jeton

Pour ce faire, **chacun dispose d'un jeton de compagnonnage à son nom** qu'il peut transmettre à un autre joueur au cours de la dernière demi-journée de l'événement pour symboliser l'accès à une nouvelle aptitude dont il lui a enseigné l'usage au cours de l'événement. Ces jetons ne sont évidemment pas volables et seront remis à votre organisateur référent en fin d'événement.

Ouverture

Cette règle nouvelle à pour objectif de créer du beau jeu et des interactions originales et pérennes entre les joueurs qui ne se seraient peut-être pas rencontrés sinon. Elle n'a pas

vocation à créer ni une monnaie d'échange, ni du sectarisme, bien au contraire.

Aptitude double

Pour apprendre une telle aptitude, il vous suffira de cumuler deux jetons de compagnonnage sur deux années.



La confrontation

L'opposition entre les personnages participe de la richesse du jeu. Il vous appartient de soigner ces moments privilégiés pour en faire des scènes dramatiques et généreuses. En cas de doute, jouez toujours une scène à votre désavantage, l'issue n'en sera que plus mémorable.

Les annonces

Lors d'une confrontation avec d'autres personnages ou avec l'environnement vous êtes susceptibles d'entendre des annonces orales vous ciblant explicitement. Ces annonces sont des effets de jeu prévus par des règles spécifiques. Elles commencent toutes par "**Par Oraklys:...**". Vous devez en appliquer l'effet qui sera toujours simple et sans équivoque.

Les combats

Lors des scènes d'affrontement, la qualité d'interprétation prime sur le résultat. **Les protagonistes sont tenus avant tout de simuler le poids des armes, les coups et les blessures.**

Arme de contact

Chaque coup reçu dégrade l'état de santé d'un niveau. Elles sont obligatoirement tenues à deux mains si leur longueur totale est supérieure à 110 cm. Aucune ambidextrie.

Arme de jet (arme de lancer, petit projectile)

Chaque coup reçu dégrade l'état de santé d'un niveau. **Toutes les armures protègent des armes de jet.**

Arme à projectiles (arc, arbalète)

Le premier projectile reçu dégrade directement l'état de santé au niveau **À terre**. Un projectile reçu par un personnage **À terre** provoque sa **Mort**. **Aucune armure ne protège des armes à projectile.**

Engin de siège

Chaque projectile reçu, ou tombé dans un rayon de deux grands pas, provoque la **Mort**.

Bouclier

Permet de parer toutes les armes et projectiles.

Armure de métal et cotte de mailles

Chacune de ces pièces protège **précisément** et uniquement la surface du corps qu'elle recouvre **des armes à 1 main et du 1^{er} coup des armes à 2 mains**

Cotte de mailles : on considère qu'elle est composée de 4 parties (torse, dos, bras gauche et droit - si manches longues) pour décompter les coups.

Armure de cuir et gambisons

Chacune de ces pièces protège **précisément** et uniquement la surface du corps qu'elle recouvre **du 1^{er} coup des armes à 1 main.**

Gambison : on considère qu'il est composé de 4 parties (torse, dos, bras gauche et droit - si manches longues) pour décompter les coups.

Superpositions d'armure

Elles sont ignorées. On ne compte qu'une seule couche, la plus protectrice.

Réparations

Lorsqu'un coup met votre personnage à terre (en général le second qui touche une même partie du corps), l'éventuelle pièce d'armure touchée par ce coup est rendue hors d'usage et devra être enlevée dès que possible puis réparée.

Cotte de mailles et Gambison : ils constituent une unique et large pièce d'armure qui devra donc être enlevée complètement pour être réparée.



Les états préjudiciables

Il s'agit d'états persistants témoignant de la défaillance progressive du corps ou de l'esprit qui surviennent suite à un événement traumatique, des suites d'une maladie ou d'un autre effet néfaste.

Ils se traduisant par des symptômes qui apparaissent sous forme de crise situationnelle ou sous forme chronique et qui affectent la santé du corps ou de l'esprit du personnage tant qu'il ne sont pas guéris. Ces symptômes font vous sont décrits en jeu. Même si vous ignorez tout de l'affection dont votre personnage souffre, vous devez les simuler jusqu'à trouver la guérison adéquate. Certains états sont incurables. **Leur fonctionnement est détaillé dans l'annexe "Soins".**

Les sortilèges

Un personnage qui possède l'aptitude Adeptes de la magie peut lancer des sortilèges d'une des écoles de magie qui en découle. **Le fonctionnement de la magie est détaillé dans l'annexe "Magie".**

La roublardise

Fouille

N'importe quel personnage peut être fouillé. Le joueur ciblé décide toujours de la méthode: soit il remet spontanément les éléments de jeu qu'il transporte, soit il autorise la palpation en indiquant lui-même, tous les endroits à fouiller.

Larcin

N'importe quel personnage peut entreprendre de s'emparer des éléments volables suivants :

- les ressources,
- les documents en jeu,
- les objets portant une pastille de couleur noire.

Aucun de ces éléments de jeu volables ne peut entrer dans une zone hors-jeu. Aucun.

Effraction

N'importe quelle ouverture d'un espace fermé peut être verrouillée avec une serrure matérialisée par un cadenas à chiffres portant une pastille de couleur noire attribuée par l'organisation.

N'importe quel personnage peut entreprendre de forcer une serrure. Il lui suffit de découvrir le code du cadenas la matérialisant. La serrure devient inutilisable et le cadenas est remis à l'organisation.

Trépas

La mort d'un personnage fait partie de l'expérience de ce jeu et n'est en rien préjudiciable au joueur. Votre priorité devrait toujours être de jouer ces scènes avec bienveillance et générosité afin d'en faire un temps fort inoubliable pour ses protagonistes.

Lorsqu'un joueur est dans une zone signalée hors-jeu (pour dormir par exemple), son personnage est absent. Vous réglerez vos comptes à un autre moment du jeu, ça s'appelle le fair-play!

L'environnement

Le Cycle

Dans La Saga d'Oraklys, le Cycle est une entité à part entière dans l'esprit des personnages, quelle que soit leur peuple. Il est constitué du Jour et de la Nuit. C'est un équilibre perpétuel entre le jour et la nuit qui s'impose à tous. C'est le garant de la continuité, de l'espoir, de l'existence d'un lendemain.

Enjeux

Il s'agit de la composante de l'environnement ayant l'impact le plus important sur l'expérience de jeu. Outre l'ambiance qui diffère, le scénario se déroule de jour comme de nuit avec ses spécificités propres à chaque période. Le Cycle impacte également les personnages en leur apportant bénéfices et inconvénients en fonction de leur peuple ou du lieu où ils se trouvent, selon que brille la lueur du soleil ou que règne dans l'obscurité.

Structure

Le passage du Jour à la Nuit n'est pas instantané. Le crépuscule est un moment qui s'étire entre chien et loups, faisant naître lentement mais inéluctablement l'obscurité. La Nuit tombe alors lorsque les premières étoiles sont belles et bien visibles. L'aube se lève aux premières lueurs du soleil alors que le firmament s'efface doucement. Le

Jour dure alors tant que le soleil brille, même derrière les nuages.

Cette progressivité autorise les joueurs à plus de souplesse dans l'interprétation de leur personnage afin de leur offrir les moyens de jouer des scènes plus spontanées, plus naturelles et donc plus riches.

Les Runes

Certains lieux particuliers sont perpétuellement baignés par une lumière ou au contraire des ténèbres plus intenses. En ces lieux règnent toujours le Jour ou la Nuit, quel que soit le Cycle. Ils sont symbolisés par un marquage et les spécificités suivantes s'y appliquent :

Jour	Nuit
	
Général	
Le mal absolu ne peut jamais y pénétrer.	Aucune lanterne n'y fonctionne.
Désespoir	
Si un personnage nocturne y entre, il subit l'effet <u>désespoir</u> .	Si un personnage diurne y entre, il subit l'effet <u>désespoir</u> .
Peuples	
<i>cf. §Les peuples</i>	



L'éclairage

Lanternes

La lumière et l'obscurité sont des mécaniques essentielles de ce jeu. L'éclairage est une denrée précieuse et disputée. Lors des déplacements dans l'obscurité, **seules sont autorisées les lanternes d'aspect médiéval**, émettant

une lumière de couleur flamme jaune orangée de basse intensité (cf. <https://www.oraklys.com/preparation>, les lampes à LED transformées sont possibles).

Pour fonctionner, elles nécessitent de disposer des ressources nécessaires en jeu pour simuler son fonctionnement.

Campement

Les éclairages de campement sont en revanche laissés à votre appréciation mais doivent avoir à minima un aspect médiéval. Nous vous rappelons qu'aucune bougie ne doit rester sans surveillance et que les seuls feux hors-sols sont autorisés. **Toute source de flamme est formellement déconseillée sous tente.**



Le Quotidien

Faim

Chaque personnage doit se nourrir (1) fois par demi-cycle, c'est à dire (1) fois pendant le jour et (1) fois pendant la nuit, à partir de la nourriture identifiée comme telle, en jeu.

À l'issue du premier demi-cycle sans manger, un personnage subit cet état préjudiciable (connu de tous) :

Fatigué

Symptômes : crampes d'estomac, faible énergie. **Le personnage ne peut plus courir.**

Crise : aucune.

Guérison : prendre un repas à partir de la nourriture identifiée comme telle, en jeu, rétablit directement en

bonne santé. Les autres types de soins ne fonctionnent pas.

À l'issue du second demi-cycle d'affilé sans manger, un personnage subit cet état préjudiciable (connu de tous) :

Affamé

Symptômes: maux de tête, fatigue généralisée, **l'état de santé se dégrade d'un niveau.**

Crise : aucune.

Guérison : prendre un repas à partir de la nourriture identifiée comme telle, en jeu, rétablit directement en bonne santé. Les autres types de soins ne fonctionnent pas.

Ressources

Il existe dans l'environnement extérieur un nombre non exhaustif de ressources naturelles animales, végétales, minérales, pouvant être identifiées et exploitées par les personnages exerçant le métier ad-hoc (cf. **Pannexe "Récolte"**).

Artisanat

Il existe un certain nombre de métiers d'artisanat permettant aux personnages exerçant le métier ad-hoc (cf. **Pannexe "Artisanat"**) de transformer des ressources naturelles ou de produire des biens et des services à partir de leurs propres savoir-faire.

Ecriture

L'encre permet à un Lettré ou à un Adepté de la magie d'écrire jusqu'à la fin du demi-cycle en cours (c'est à dire du Jour ou de la Nuit en cours).

L'économie

Historiquement, les habitants de la Cité de *Kerstal* ont toujours préféré les échanges de biens ou de services concrets, en tous genres, à la monnaie sonnante et trébuchante, le métal ayant bien d'autres utilités.

Néanmoins, avec la vie qui reprend, des **pierres semi-précieuses** ou des **minerais**, tels que l'or ou les **sels**, ont fait leur apparition sur les marchés de la ville et commencent à prendre peu à peu de la valeur dans les échanges commerciaux. Ces matériaux présentent l'avantage d'être assez peu utiles par ailleurs dans la confection et la construction et de se trouver dans la nature à qui sait les chercher.

N.B. : tous les cristaux, minerais, pièces qui circulent en jeu sont validés par l'organisation.

Les Domaines

Les terres de Kerskalys aux alentours de la cité de Kerstal ont été ravagées suite à la politique de la terre brûlée menée par le Darkalym. Alors que la vie commence aujourd'hui à reprendre dans ces terres arables, nombreux sont ceux parmi les nobles qui estiment pouvoir jouir d'un lopin de terre, que ce soit pour reconnaissance, par droit du sang ou à des fins plus politiques.

Carte locale

En jeu, une carte locale indiquera les différents Domaines constituant les terres autour de la cité ainsi que les noms des éventuels nobles ayant officiellement la jouissance aux yeux des instances de la cité, à l'instant présent, de chacun d'entre eux. **Ces territoires sont bien concrets, répartis sur tout le site du jeu** et donc potentiellement accessibles à tous.

Enjeux

Selon ses caractéristiques naturelles (donc inégales), chaque Domaine voit pousser des ressources, héberge du gibier, est traversé par des pistes, abrite des points d'intérêts, etc. Il appartient au noble qui le dirige d'y appliquer la politique de son choix (droit de passage, droit de chasse et de cueillette, réserve, interdits, etc.), de le soigner et de le surveiller, autant que faire se peut.

Production

S'il est possible de tirer habilement une forme de revenu en exploitant ou en partageant l'exploitation de son Domaine, il est encore plus profitable de préserver sa production. Chacun des "spots" où poussent plantes, fruits et légumes, présente un **marquage** (un fanion et un cadenas).

- **Si le marquage est encore présent** lorsque l'organisation réapprovisionne le site, de nouvelles ressources du même type seront ajoutées sur le spot.
- **Si le marquage est absent**, aucune nouvelle ressource ne sera ajoutée. Pour enlever un marquage, il faut déverrouiller le cadenas à chiffre puis le rapporter avec le fanion à l'organisation.

Les minerais (minerai, sels, pierres) apparaissent par gisements et ne sont pas concernés. Le minage complet d'une source peut provoquer son extinction.

Les bois, les animaux, les huiles et le sang de flore non plus et car ils sont plus aléatoires.

Semences

- Le **Semi** permet d'encemencer à nouveau un spot à plantes ou à légumes dont la marquage à disparu.

- Le **Sang de flore** permet d'encemencer à nouveau un spot à fruits dont la marquage à disparu.

En fonction du type de production, rapportez autant de l'un ou de l'autre que le nombre indiqué sur le fanion disparu (que l'organisation a en sa possession) et repartez avec le marquage pour le replanter (fanion + nouveau cadenas).

La religion

Chaque personnage à ses propres aspirations religieuses et une perception différente des forces qui façonnent le monde.

La croyance

En fonction de son peuple, de son ordre ou de son origine géographique, il a une inclination particulière pour une des trois soeurs déesses présentes à la création du monde sont :

- **Kosme**, l'entité diurne
- **Beltza**, l'entité nocturne
- **Ustizia**, l'observatrice

Chaque joueur choisit une perception parmi les suivantes pour son personnage. Ces tendances ont d'abord une importance pour le roleplay mais peuvent avoir des conséquences scénaristiques dans certaines circonstances.

Fervent

Les déesses sont à l'origine de la création et guident la destinée de chacun de nous de leur main bienveillante. Leurs desseins sont impénétrables, elles sont omniscientes et personne ne peut se soustraire à leur justice.

Superstitieux

Les déesses sont une force parmi d'autres à l'œuvre dans ce monde. Certaines forces comme les esprits du foyer, de la nature ou d'anciens peuples disparus sont plus anciennes encore. Ainsi va l'ordre des choses.

Terre-à-terre

Les déesses existent, certes, mais elles ne peuvent expliquer à elles seules l'ordre des choses. La vérité se trouve aussi dans la connaissance, le rationnel et le libre arbitre prime sur la destinée.

Les offices

Il s'agit de cérémonies religieuses menées par des Maîtres de cérémonie en présence de plusieurs participants.

Déroulement

Le contenu de l'office d'une dizaine de minutes minimum est libre, laissé à l'appréciation du Maître de cérémonie.

Chaque participant peut faire offrande de ressource de jeu (cf. §*Ressources*), à hauteur de **2 ressources maximum**.

Effets

À l'issue de l'office, chaque participant ayant fait offrande peut effectuer **un** tirage de **1** ou **2** boules, selon le nombre de ressources qu'il a offertes, dans le sac du destin du Maître de cérémonie.

Si le tirage est réussi (au moins une boule blanche), le participant est totalement guéri du corps ou de l'esprit.

Le maître de cérémonie peut conserver une ressource parmi toutes celles offertes et remet impérativement le reste à l'organisation

Limites

Pour un personnage dans le **Coma**, l'offrande doit être doublée. Un Maître de cérémonie et un participant ne peuvent enchaîner les offices (un peu de repos entre chaque paraît raisonnable).



Les rituels

Il s'agit de cérémoniels rares, allant bien au-delà des rites conventionnels et propres à produire des effets dépassant les aptitudes classiques des personnages.

Préparation

Le Maître de cérémonie doit préparer une formule écrite (nécessite les ressources en jeu *Encre* et *Parchemin*) et disposer d'une relique (objet de jeu validé par l'organisation).

Déroulement

Le contenu du rituel d'une vingtaine de minutes minimum est libre, laissé à l'appréciation du Maître de cérémonie.

Chaque participant doit faire offrande d'une ressource de jeu (cf. §*Ressources*) **et** utiliser une Bougie rituelle (cf. §*La nature et les recettes*).

Effets

Après l'issue du rituel, les effets recherchés peuvent se produire et il peut y avoir un contrecoup (expliqués par l'organisation).

Les peuples

Les peuples de *Sias'Ganor* ont chacune leur spécificité que vous retrouverez sur le site web du jeu www.oraklys.com. Elles sont en outre divisées en deux grands ensembles, les peuples qui s'épanouissent le jour et celles qui excellent la nuit et bénéficient chacune de particularités propres.

Diurnes

Ominum

Le Jour, une Rune de Jour disparaît sitôt la nuit venue sauf si les ominums effectuent un rituel afin de la préserver jusqu'au matin suivant. Le chiffre mentionné sur la Rune de Jour indique le nombre de participants nécessaires.

La Nuit, la simple vue d'une rune de *Nuit* provoque un effet désespoir.

Nocturnes

Qara'qan

Le Jour, ils doivent consommer de la nourriture par (2) fois pour être rassasiées. Sinon elles subissent l'état préjudiciable **Fatigué** puis **Affamé** pour les consommations manquantes.

La Nuit, grâce à un rite tenu secret, elles synthétisent un élixir actif jusqu'à la fin de la *Nuit*. Toute créature imprégnée de cet élixir (bu, inhalé ou par contact avec la peau) se retrouve **À terre**, confus pendant de longs instants.

Empyri

Le Jour, tous les effets désespoir subit sont doublés.

La Nuit, une fois maximum, deux Empyris peuvent se faire mutuellement don de leur sang pour chacun se retrouver **En bonne santé**.

Neutres

Iraxkloak

Le Jour et la Nuit, telles des arbres, ces créatures tiennent debout de la vie à la mort : elles ignorent les effets susceptibles de les faire tomber au sol ou inconscientes lors d'une baisse de niveau de santé (elles subissent la dégradation des états de santé normalement et s'écroulent arrivées à la **Mort**).

Généralités

Gur-jî

Le Jour, ces créatures sont des ominums.

La Nuit, leur corps est entièrement protégé par une armure de cuir naturel. De plus, si elles subissent des coups, elles sont affectées par les blessures mais les parties du corps touchées sont toujours utilisables. Elles peuvent tomber au sol ou devenir inconscientes. Seule la séparation de la tête et du corps une fois l'état **Coma** atteint, permet de les faire disparaître.



Time-freeze

Si vous entendez cette annonce lancée par un organisateur, vous stoppez le jeu immédiatement jusqu'à l'annonce "*Time-in*" qui suivra.

Objets de jeu

Un objet mis en jeu ou validé par l'organisation, pour différentes raisons, porte une pastille de couleur noire. Il peut parfois être accompagné d'une notice d'information hors-jeu.

Mort d'un personnage

Le nombre d'aptitudes obtenues par un personnage au fil du temps est acquis au joueur. Si vous deviez créer un nouveau personnage, faites-le avec autant d'aptitudes qu'en possédait votre précédent personnage.

Substitution

Les joueurs incarnent un unique personnage. Si vous décidez d'en changer, le changement n'est pas réversible et votre ancien personnage disparaît définitivement.

Questions

Pour tout ce qui concerne l'aspect scénaristique (un objet, un lieu, une histoire, etc.), il n'y a pas de questions à poser. Les réponses à vos questions se trouvent en jeu. Pour tout ce qui concerne les règles, il n'y a normalement pas de "validations" nécessaires.

Crédits photo

La Saga d'Oraklys, Opus 1 : @[Dakalysta](#)



Annexe 1

Aptitudes

V 2.4

Tout le monde est ainsi tenu de connaître les règles qui suivent. Vous devez mettre en scène impérativement votre personnage dans chacune des situations suivantes avec les accessoires et le décorum nécessaires pour un jeu plus immersif. Tout individualisme ou comportement "gamiste" ne fera que détruire votre expérience de jeu et celle des autres. Le cas échéant, vous vous êtes trompé de GN.

Jouer les aptitudes

Lorsqu'une situation de jeu est couverte par une aptitude existante dans la liste suivante, il faut considérer que seul un personnage en disposant est compétent en la matière.

Dans le cas contraire, face à un vide d'aptitude, l'interprétation est libre.

Artisanat intelligent

Lorsqu'un artisan transforme une ressource (plantes, minerais, animal, etc.), il est tenu de rapporter l'objet de jeu à l'organisation (un bac dédié sera indiqué) et pourra alors disposer librement du produit transformé équivalent mis à sa disposition.



Les basiques

Chaque personnage :

- possède **3 aptitudes** librement choisies en cohérence avec son historique,
- sait parler sa langue natale et manipuler les armes, armures et boucliers.

Le compagnonnage permet d'apprendre une nouvelle aptitude lors de chaque opus, en jeu.

Une aptitude dont le titre est surligné compte comme deux aptitudes.

Les aptitudes

Abatteur

Aventurier et laborieux, il travaille d'arrache-pied, et non sans risques, pour découvrir et exploiter des filons de minerais ordinaires ou bien plus précieux et de sels.

Adeptes de la magie

Un personnage ne peut pratiquer qu'une seule école de magie (cf. l'annexe "Magie"). À sa création, il possède 3 sorts parmi ceux disponibles pour le domaine choisi. Chaque sort supplémentaire acquis à la création ou au cours du jeu compte comme une aptitude supplémentaire. Les adeptes ont la particularité de savoir **lire et écrire leurs sortilèges**. Ils peuvent récolter les sels.

Aliéniste

Il est le gardien de la citadelle de l'esprit qu'il peut réparer au cours de séances dont il a le secret (relaxation, hypnose, chirurgie, etc.). Il utilise les drogues adéquates sous différentes formes (décoctions, encens, baumes) pour soigner les effets désespoir ou les états préjudiciables de l'esprit.

Apothicaire

À partir des ressources offertes par la nature (plantes, huiles, minéraux, etc), il produit toute une gamme de poudres, onguents et autres solutions, indispensables à de nombreuses activités.



Arpenteur

Cartographe et pisteur à la fois, il dispose de la carte des environs de la cité où figurent notamment des parcelles de terres cultivables, forêts et chemins. Il est également capable de suivre des pistes dans la nature (il s'agit de séries d'indices à chercher dans la nature selon un ordre donné et aboutissant à une découverte).

Bagotier

Ce journalier peut prendre part à n'importe quel travail de récolte ou d'artisanat en utilisant l'aptitude adéquate, en étroite collaboration avec un personnage la possédant déjà, pour l'assister temporairement.

Boquillon

En véritable amoureux de la nature, ce forestier connaît les arbres mieux que quiconque. Il sait prélever le bois de chauffage ou de construction et les lianes utiles à la production de parchemin arboricole, qu'il assure lui-même, mais aussi récolter les plantes. Il sait également reconnaître les maladies qui affectent la nature.

Bouilleur de cru

Ce vinetier sait récolter les fruits de la nature pour ensuite les consommer ou en faire un alcool parfois salvateur. Il sait également reconnaître les maladies qui affectent la nature

Briscard

Qu'il soit un vétéran de la guerre ou endurci par les circonstances de la vie, ce dur-à-cuire ne se laisse pas abattre. Une fois par confrontation, il peut annoncer "**Par Oraklys : Résiste**" sur un coup qui aurait dû le mettre **À Terre** (ne fonctionne pas face à une annonce, quelle qu'elle soit).

Colporteur

Dans les situations difficiles, cet intermédiaire marchand peut s'avérer d'une aide incongrue. En échange de ressources, il peut s'en procurer d'autres dont ses clients manquent mais en des quantités limitées et à des tarifs onéreux. Il commence par ailleurs le jeu avec une serrure et 2 ressources.

Courtisan

Manipulateur audacieux, il parvient toujours à ses fins. Au cours d'une conversation, il peut annoncer "**Par Oraklys : Dis-moi la vérité**" puis poser une question fermée à laquelle son interlocuteur sera tenu de répondre honnêtement. Mais cela provoque immédiatement chez le Courtisan un effet désespoir.

Cirier

La lumière est une denrée rare et le fabricant de chandelle un artisan indispensable. Il est capable de collecter dans la nature la matière première nécessaire à la production de cire pour ensuite alimenter les lanternes de tout un chacun comme de la ville (il est considéré que toutes les sources de lumière fonctionnent à base de cire solide ou liquide. A défaut de production, les joueurs ne disposent pas de lumières).

Ferron

Forgeron, chaudronnier ou encore taillandier, il travaille le métal pour produire ferronneries, serrures, outils divers, pointes de flèche pour la chasse ou encore réparer les armes et armures.

Lettré

Rares sont ceux qui maîtrisent l'art de la plume. Cet érudit sait lire et écrire (la langue du quotidien est commune à tous les peuples mais chaque Lettré est libre d'inventer son propre langage). Il peut décrypter les langues anciennes ou inconnues (aucun alphabet de traduction n'étant proposé, il s'agira de décryptage brut) ce qui lui permet d'effectuer des recherches dans les textes anciens à la bibliothèque pour tenter de percer les mystères des lieux, objets, personnage, etc.) qui l'entourent. Tout autant habile avec les nombres, il sait compter, mesurer, peser ou encore calculer avec brio, autant que de besoin. Mais surtout, il sait produire de l'encre.

Maître d'arme

La confrontation est un art où le plus humble triomphe souvent. Le premier coup qu'un maître d'arme (qui ne porte pas d'armure en métal), porte à sa cible ignore toute armure, même naturelle, quelle que soit l'arme de contact utilisée. Le maître d'arme annonce alors "**Par Oraklys : Touché**".

Maître de cérémonie

Quelles que soient ses croyances, il maîtrise l'art de célébrer un office pour réchauffer le corps ou l'esprit ou lutter contre les malédictions. Un fervent dispensera des offices très religieux tandis qu'un superstitieux se tournera plutôt vers le spiritisme et qu'un terre-à-terre travaillera au sein d'une loge plus philosophique. Dans de rares circonstances, il sera en mesure d'orchestrer de véritables rituels. Il a une affinité particulière avec les artefacts qu'ils sont capables de manipuler à des fins ritualistiques. Ils sont capables de **lire et écrire leur rituels**.

Maître queux

En bon artisan de bouche, ce cuisinier-boulangier est en mesure de transformer à peu près toutes les denrées offertes par la nature en mets nourrissants. Il sait également comment procéder à une bonne salaison ou à un juste saumurage afin de conserver les aliments.

Métayer

Tantôt serf, tantôt libre censier, ce paysan sait récolter les légumes et les plantes. Il est également capable de travailler la terre pour en tirer les richesses offertes par la nature. Il sait également reconnaître les maladies qui affectent la nature.

Ministerial

Fidèle à son suzerain, ce serviteur lui est dévoué corps et âme. Au cours d'un affrontement dans lequel ils sont impliqués, après qu'il se soit interposé entre son seigneur et l'adversité, il peut annoncer "**Par Oraklys : Tenez bon**". Tant que le Ministerial est vivant, son seigneur peut toujours se servir de ses membres lorsqu'il est **Blessé** après un premier coup et ne tombe pas **À terre** après un second coup au même endroit. Son état de santé se dégrade malgré tout normalement et il peut tomber dans le **Coma** puis mourir ensuite.

En dehors d'une confrontation, il peut aussi annoncer, à qui peut l'entendre, "**Par Oraklys : Du respect pour mon seigneur**". L'auditoire, à l'exception d'un Noble, est alors tenu de prêter attention à ce nouvel arrivant avec le respect qui s'impose.

Mire

Qu'il se fasse appeler simple guérisseur ou bien physicien, il est le seul à même de panser les blessures du corps, de soigner les affections et de trouver une cure aux états préjudiciables du corps à partir de nombreux onguents et solutions.

Noble

Quelle que fût l'origine de son statut, il dispose d'un certain capital et peut prétendre à des terres pour en prélever le fruit comme les taxes. Il représente un groupe et sa parole comme son sceau engageant tous les siens.

Pugiliste

Lorsqu'un pugiliste pose le premier ses deux mains sur sa cible, il peut déclencher un combat à mains nues (simulation en accord entre les joueurs) en annonçant "**Par Oraklys : Pugilat**". Il va inéluctablement le remporter et la cible ne peut s'y soustraire d'elle-même, ni sortir d'arme. Quelle que soit la durée de l'affrontement, la cible voit son état de santé se dégrader d'un niveau et choisit si nécessaire la localisation de sa blessure. Il ne peut déclencher un second pugilat d'affilé sur une même cible.

Sapeur

Menuisier-charpentier, ferblantier mais aussi bourrelier, il est l'artisan débrouillard par excellence, capable de bâtir comme de détruire. Il peut effectuer des travaux de construction et de réparation du bois (structure, boucliers, etc.), travailler le cuir (pour réparer les armures notamment) ou produire des explosifs destructeurs.

Varigal

C'est un messager discret, doublé d'un voyageur courageux en toutes circonstances. Tant qu'il ne porte pas de pièce d'armure, de bouclier, d'armes autre qu'une arme de contact à une main et qu'il n'est pas un adepte de la magie, il peut esquiver un coup en annonçant "**Par Oraklys : Esquive**", une fois par adversaire, par confrontation. Jamais trop prudent, il bénéficie de plus d'une petite bourse (de taille de la main) qui restera secrète en toutes circonstances, tant qu'il est vivant.

Veneur

C'est le chasseur par excellence. Il sait chasser avec des armes à projectiles pour espérer ne pas rentrer bredouille. Il sait également récolter les produits issus de la faune, tels que les oeufs d'animaux sauvages, sans faire fuir définitivement leur propriétaires.



Annexe 2

Récolte

V 2.3

Vous trouverez dans cette annexe la liste des ressources que les personnages disposant d'aptitudes de récoltes peuvent trouver dans la nature. Toutes ces matières premières sont fournies.

Abatteur



Minerai ferreux. 1 pierre = 1 unité.



Sel vivant de Kerskalys. Source.
Le minage complet d'une source peut provoquer son extinction.



Sel vivant de Kerskalys. 1 pincée de cristaux = 1 unité.



Sel noir de Sias'ganor. Source.
Le minage complet d'une source peut provoquer son extinction.



Sel noir de Sias'ganor. 1 pincée de cristaux = 1 unité.



Larme de la déesse. Cristal de taille variable.
Pierre semi-précieuse.

Adeptes de la magie



Sel noir de Sias'ganor. 1 pincée de cristaux = 1 unité.



Sel vivant de Kerskalys. 1 pincée de cristaux = 1 unité.



Papillon d'Amaï. Remplace n'importe quelle ressource.

Boquillon



Arecace.
Lianes poussant sur certains arbres uniquement.



Bois de construction.
Il faut trouver les bons arbres et prélever l'échantillon.



Bois de chauffage.
*N'importe quel petit bois ramassé **au sol** permet de constituer un fagot.*



Pimprenelle du matin.
Rare plante consommable en l'état, compte pour 1 repas.



Pimprenelle.

Rare plante consommable en l'état, compte pour 1 repas. Provoque un effet "Blessé" au torse.



Ortie cathédrale.

Connue pour ses propriétés paralysantes.



Choux parasol.

Connu pour ses propriétés nutritives et odorantes. À cuisiner.



Réalgar.

Connue pour ses propriétés inflammables.



Livèche.

Connue pour ses propriétés médicinales en cataplasme. Utilisable par tous. Soigne d'un niveau l'état de santé.



Cumin des prés.

Connu pour ses propriétés vivifiantes.



Menthe coq.

Connue pour ses propriétés médicinales et ses qualités gustatives, en décoction. Utilisable par tous. Soigne d'un niveau l'état de l'esprit.



Cumin des prés.

Connu pour ses propriétés vivifiantes.



Succulente.

Connue pour ses propriétés céréalières. À distiller. Permet également de produire du semi.



Capuchon des moines.

Connu pour ses propriétés apaisantes.



Succulente hirsute.

Connue pour ses propriétés céréalières. À distiller. Permet également de produire du semi.



Capuchon des moines.

Connu pour ses propriétés apaisantes.



Pomme de l'aube.

Connue pour ses propriétés médicinales.



Capuchon des moines

Connu pour ses propriétés apaisantes.



Angélique

Connue pour ses propriétés médicinales et hallucinogènes.



Piment des souches.

Connu pour ses propriétés hémorragiques.



Angélique délicate.

Connue pour ses propriétés hallucinogènes.



Morphène.

Connue pour ses propriétés hallucinogènes.



Hysope.

Connue pour ses propriété somnifères.

Bouilleur de cru



Raisin. 1 grappe = 1 unité.



Baie. 10 baies = 1 unité.



Gland. 10 glands = 1 unité.



Fruits divers. 1 fruit = 1 unité.



Sang de flore. 1 goutte = 1 unité.

Cirier



Sang de flore. 1 goutte = 1 unité.



Huile. 1 goutte = 1 unité.
Peut être produit à partir de 1 Proie ou 1 Gibier ou être trouvée dans la nature.

Métayer



Champignon. 10 champignons = 1 unité.



Légumes divers. 1 légume = 1 unité.



Semi complet. 1 poignée = 1 unité.
Peut être produit à partir de 1 Succulente (hirsute ou non) ou être négocié.



Plantes. Cf. Boquillon

Sapeur



Huile. 1 goutte = 1 unité.
Peut être produit à partir de 1 Proie ou 1 Gibier ou être trouvée dans la nature.



Sang de flore. 1 goutte = 1 unité.



Sel noir de Sias'ganor. 1 pincée de cristaux = 1 unité.



Arecace.
Lianes poussant sur certains arbres uniquement.

Veneur

Dès qu'il aperçoit un animal, le chasseur doit impérativement s'immobiliser, il a alors 10 secondes pour décocher un projectile. Si le projectile passe à moins d'une longueur de flèche de sa cible, le tir est réussi. Dans le cas contraire, la proie s'enfuit, il ne peut définitivement plus chasser cet animal. Si un second chasseur est présent, il doit lui aussi avoir décroché son projectile au cours des mêmes 10 secondes que le premier.



Gibier. 1 gibier = 1 unité.



Proies diverses. 1 proie = 1 unité.
Permet aussi de produire une huile.



Oeufs de volatile sauvage. 5 petits oeufs ou 1 gros oeuf = 1 unité
La collecte de tous les oeufs d'un nid peut provoquer son abandon.



Papillon d'Amaï. Remplace n'importe quelle ressource.

Tous



Insectes. 5 insectes = 1 unité.



Artisanat

V 2.3

Annexe 3

Vous trouverez dans cette annexe les recettes utilisées par les personnages disposant d'aptitudes d'artisanat pour les transformer.

Corporations

Chaque corps de métier est groupé en une corporation afin de pouvoir utiliser un atelier banal (loué à l'autorité locale) dans la [Cour des artisans](#). Cet espace est mis à disposition pour permettre le jeu d'artisanat, vous pouvez y apporter vos décors et accessoires.

Crafts

C'est ici que seront entreposés les bacs pour recueillir les ressources primaires, dès qu'elles auront été utilisées, afin de les remettre en jeu. **Certains produits transformés seront fournis** (poudre, colorants pour elixirs, sel, parchemin, bougie rituelle, serrures, "explosif"), **pour d'autres, un coupon avec le nom du produit permettra de marquer l'objet de votre choix pour symboliser le résultat** (Repas, Alcool, Cire, Encre, Réparations).

Apothicaire



Remède. Obtenu à partir de 1 **Pomme de l'aube** ou 1 **Angélique**.

Cet poudre blanche est une base thérapeutique utile au Mire.



Drogue. Obtenu à partir de 1 **Morphène** ou 1 **Angélique** ou 1 **Angélique délicate**.

Cette huile bleue est une base thérapeutique utile à l'Aliéniste.



Somnifère. Obtenu à partir de 1 **Hysope**.

Cet élixir noir provoque des somnolences jusqu'à la fin du demi-cycle. Administré en double dose (d'un seul coup ou non), il provoque la cécité (durant de très longues minutes).



Paralysant. Obtenu à partir de 1 **Ortie cathédrale**.

Cet élixir vert provoque l'engourdissement du corps et empêche toute course ou action vive jusqu'à la fin du demi-cycle. Administré en double dose (d'un seul coup ou non), il provoque la paralysie des jambes (durant de très longues minutes).



Irritant. Obtenu à partir de 1 **Réalgar**.

Cet élixir rouge provoque des brûlures superficielles qui empêchent de porter toute armure jusqu'à la fin du demi-cycle. Administré en double dose (d'un seul coup ou non), il brûle les entrailles jusqu'à la mort à la fin du demi-cycle, si aucun remède n'est trouvé.



Excitant. Obtenu à partir de 1 **Cumin des prés**.

Cet élixir violet provoque une décharge d'énergie soudaine qui permet de se déplacer (les mains vides) quel que soit son état de santé ou de l'esprit (durant de longues minutes) avant de retomber dans le même état.



Calmant. Obtenu à partir de 1 **Capuchon des moines**.

Cet élixir jaune soigne d'un niveau l'état de l'esprit mais provoque un effet "Blessé" au choix. Administré en double dose (d'un seul coup), il dégrade l'état de l'esprit à "Coma".



Hémorragique. Obtenu à partir de 1 **Piment des souches**.

Cet élixir orangé provoque des saignements tels qu'aucun soin du corps ne peut fonctionner jusqu'à la fin du demi-cycle. Administré en double dose (d'un seul coup ou non), il provoque un effet "Blessé" permanent au torse jusqu'à la fin du demi-cycle.

Maître-queux



Repas. Obtenu à partir de 10 **Gland** ou 10 **Baies** ou 10 **champignons** ou 10 **Petits oeufs sauvages** ou 1 **Gibier** ou 1 **Proie** ou 1 **Choux parasol** ou 1 **Pimprenelle** ou 1 **Légume** ou 1 **Fruit**.

Chaque unité de nourriture récoltée dans la nature puis cuisinée offre la ration nécessaire à un personnage pour le ½ cycle en cours.



Salage ou **saumurage.** Obtenu à partir de 1 **Sel vivant de Kerskalys** + 1 **Repas**.

Toute nourriture récoltée dans la nature se périme à la fin du demi-cycle en cours sauf si elle est conservée ainsi.

Boquillon



Parchemin arboricole.

Obtenu à partir de 1 **Sang de flore** + 1 **Arecace**.

Il s'agit du seul support d'écriture existant.

Bouilleur de cru



Alcool de fermentation. Obtenu à partir de 1 **Grappe de raisin** ou 1 **Semi** ou 1 **Sang de flore**, + 1 **Bois**.

Tout le monde le sait, l'eau n'est pas potable. Voici comment éviter la déshydratation. Permet de remplacer un repas. Ne peut pas remplacer deux repas d'affilé.



Alcool de distillation. Obtenu à partir de 10 **Glands** ou 1 **Légume** ou 1 **Succulente** (hirsute ou non), + 1 **Sel vivant de Kerskalys**.

Ce breuvage permet au mire de produire du boivre. Il permet aussi de pallier à l'Opiat en cas de dépendance.



Liqueur. Obtenu à partir de 1 **Fruit** ou 10 **Baies**, + 1 **Succulente** (hirsute ou non) + 1 **Sel vivant de Kerskalys**.

Ce breuvage permet à l'aliéniste de produire de la panacée. Il permet aussi d'ignorer le prochain effet désespoir.

Cirier



Cire d'éclairage. Obtenu à partir de 1 **Huile**
1 Cire d'éclairage permet d'utiliser une lanterne jusqu'à la fin du Jour ou de la Nuit en cours.



Bougie rituelle. Obtenu à partir de 1 **Cire d'éclairage** + 1 **Encre** + 1 **Sel noir de Sias'ganor**

Lettré



Encre. Obtenu à partir de 1 **Huile** + 1 **Minerai ferreux**.

Permet au Lettré et à l'Adepté de la magie d'écrire jusqu'à la fin du demi-cycle en cours.

Ferron



Serrure. Obtenu à partir de 1 **Minerai ferreux**.



Réparation. Nécessite 1 **Minerai ferreux**.

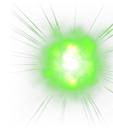
Par pièce métallique (et armes ou armures) à réparer.

Sapeur



Menuiserie. Nécessite 1 **Bois**.

Par pièce en bois (et bouclier) à réparer ou par travail de bricolage à effectuer.



Explosif. Nécessite 1 **Réalgar** ou 1 **Alcool de distillation**, + 1 **Huile** + 1 **Sel noir de Sias'ganor**.

Permet de détruire une structure en bois (ou analogue), jusqu'à une dimension d'environ 1 pas cube ou une structure métallique (ou analogue) jusqu'à une dimension d'environ 1 main cube.



Travail textile. Nécessite 1 **Arecace** ou 1 **Sang de flore**, + 1 **Sel vivant de Kerskalys**.

Par pièce en cuir/tissu à réparer ou par travail textile à effectuer.



Annexe 4

Soins

V 2.0

Qu'il s'agisse du corps ou de l'esprit, le jeu médical est entre les mains des joueurs. Il convient donc de l'interpréter de la façon qui soit la plus génératrice de jeu pour ceux qui vous entourent. La saga d'Oraklys étant un jeu sombre et désespéré, chaque blessure, chaque peur soignée par Mire ou un Aliéniste peut laisser des traces, parfois indélébiles.

Le corps

Les traitements suivants doivent être administrés par le Mire.

Médicaments du Mire



Remède. Obtenu à partir de 1 **Pomme de l'aube** ou 1 **Angélique**.

Cet poudre blanche est une base thérapeutique utile au Mire qu'il sait produire, comme l'Apothicaire.



Linge. Obtenu à partir de 1 **Arecace**.

*Permet de mettre en **Bonne santé** quelqu'un de **Blessé** (corps) ou **A Terre** (corps).*



Boivre. Obtenu à partir de 1 **Remède** ou 1 **Alcool de Distillation**.

*Permet de mettre **À Terre** quelqu'un dans le **Coma** (corps).*



Antidote simple. Obtenue à partir de 1 **Remède** + 1 **Elixir**.

Seul moyen de contrer un élixir simple dose. Elixir similaire nécessaire. Ne fonctionne pas avec le Calmant.



Antidote composée. Obtenue à partir de 1 **Remède** + 1 **Elixir** + 1 **Minerai ferreux**.

Seul moyen de contrer un élixir double dose. Elixir similaire nécessaire. Ne fonctionne pas avec le Calmant.



Cure. Obtenue à partir de 1 **Remède** + 1 **Échantillon** + 1 **Sel noir de Sias'ganor**.

Seul moyen de contrer une affection non répertoriée. Nécessite un échantillon de la

source à l'origine de l'affection.

L'esprit

Les traitements suivants doivent être dispensés par l'Aliéniste.

Arts de l'Aliéniste



Drogue. Obtenu à partir de 1 **Morphène** ou 1 **Angélique** ou 1 **Angélique délicate**.

Cette huile bleue est une base thérapeutique utile à l'Aliéniste qu'il sait produire, comme l'Apothicaire.



Encens hypnotique. Obtenu à partir de 1 **Bois**.

*Permet de mettre en **Sain** quelqu'un dans **Dérangé** (esprit) ou **Apeuré** (esprit).*



Panacée. Obtenue à partir de 1 **Drogue** ou 1 **Liqueur**.

*Permet de mettre **Apeuré** quelqu'un d'**Aliéné** (esprit).*



Opiat. Obtenu à partir de 1 **Drogue** + 1 **Minerai ferreux**.

Permet d'ignorer le prochain effet désespoir.



Cure. Obtenue à partir de 1 **Drogue** + 1 **Échantillon** + 1 **Sel noir de Sias'ganor**.

Seul moyen de contrer une affection de l'esprit non répertoriée. Nécessite un échantillon de la source à l'origine de l'affection.

Le Destin



Pour chaque patient, le mire ou l'aliéniste tire une pierre à l'aveugle dans le sac du destin (une fois par visite).

Chaque sac contient une unique pierre de couleur différente qui provoque chez le patient un état préjudiciable. Le praticien doit alors décrire au personnage les symptômes et les crises à jouer jusqu'à la guérison.

États préjudiciables du corps

Fatigué

Symptômes : crampes d'estomac, faible énergie. Le personnage ne peut plus courir.

Crise : aucune.

Guérison : prendre un repas à partir de la nourriture identifiée comme telle, en jeu, rétablit directement en bonne santé. Les autres types de soins ne fonctionnent pas.

Affamé

Symptômes : maux de tête, fatigue généralisée, l'état de santé se dégrade d'un niveau.

Crise : aucune.

Guérison : prendre un repas à partir de la nourriture identifiée comme telle, en jeu, rétablit directement en bonne santé. Les autres types de soins ne fonctionnent pas.

Infecté

Suite à un soin avec un **Linge**.

Symptômes : la blessure soignée s'infecte, la partie du corps touchée fonctionne mal ou au ralenti jusqu'à la fin du demi-cycle.

Crise : quelques douleurs aiguës jusqu'à la fin du demi-cycle.

Guérison : automatique au début du demi-cycle suivant

Déprimé

Suite à un soin avec un **Boivre**.

Symptômes : le coma laisse des traces, l'état de l'esprit se dégrade d'un niveau.

Crise : quelques crises d'angoisse jusqu'à la fin du demi-cycle.

Guérison : consulter un aliéniste pour rétablir l'état de l'esprit.

Surdosé

Suite à la prise d'un **Antidote**.

Symptômes : le traitement trop fort a des effets secondaires.

Crise : quelques épisodes violents ou hallucinatoires jusqu'à la fin du demi-cycle.

Guérison : 1 **Remède** (antidote simple) ou 2 **Remèdes** (antidote composée).

Affecté

Suite à un **effet néfaste** (pour le corps) en jeu.

Symptômes : décrits par l'effet néfaste en jeu.

Crise : décrite par l'effet néfaste en jeu.

Guérison : à chercher ou créer en jeu.

États préjudiciables de l'esprit

Affaibli

Suite à la prise d'un **Encens hypnotique**.

Symptômes : la séance laisse des traces, l'état de santé du corps se dégrade d'un niveau

Crise : quelques grosses baisses d'énergie jusqu'à la fin du demi-cycle.

Guérison : consulter un mire pour rétablir l'état du corps.

Désorienté

Suite à la prise d'une **Panacée**.

Symptômes : l'esprit se défend suite à ce retour violent à la réalité. Aucun soin de l'esprit ne peut fonctionner jusqu'à la fin du demi-cycle.

Crise : aucune

Guérison : automatique au début du demi-cycle suivant ou 1 **Alcool de fermentation**.

Dépendant

Suite à la prise d'un **Opiat**.

Symptômes : dépendance. Désormais, à l'issue de chaque demi-cycle sans avoir consommé au moins 1 **Opiat**, l'état de l'esprit se dégrade d'un niveau.

Crise : accès de violence possible pour obtenir de l'Opiat.

Guérison : aucune. Il est possible de prendre 1 **Alcool de distillation** pour remplacer 1 **Opiat** lors de la dépendance.

Affecté

Suite à un **effet néfaste** (pour l'esprit) en jeu.

Symptômes : décrits par l'effet néfaste en jeu.

Crise : décrite par l'effet néfaste en jeu.

Guérison : à chercher ou créer en jeu.



Annexe 5

La magie

V 2.2

L'Adepte de la magie porte sur son costume des éléments évocateurs de son domaine de magie. Et pour l'heure, rien de connu ne nous permet de lui résister.

Lancer un sort

Parchemin

L'adepte écrit à l'encre la formule de son sortilège (1 phrase libre conclue par l'annonce indiquée dans la description du sortilège) sur un demi-parchemin. Il suffit de garder le parchemin sur soi pour être autorisé à lancer le sortilège correspondant, il n'est pas consommé sauf mention contraire!

Lorsqu'il écrit un sortilège, l'adepte guérit automatiquement son état d'esprit d'un niveau.

Cycle

L'adepte commence le jeu avec tous ses sortilèges écrits. Mais chaque demi-parchemin se consume à la fin du Jour ou de la Nuit où il a été écrit. Il lui faut le réécrire (avec encre et parchemin toujours) pour pouvoir continuer à lancer le sortilège correspondant.

Lancement

L'adepte ne doit pas porter d'armure, ni de bouclier. Il récite sa formule par coeur puis lance une pincée (1 unité) de **Sel noir de Sias'ganor** :

- si la cible est touchée, peu importe où, sur le corps ou l'armure (on évite la tête!), le sort est un succès
- si la cible n'est pas touchée, le sortilège est raté et **le lanceur subit un effet désespoir**
- s'il n'y a pas de cible à toucher, il suffit de lancer une pincée devant soi (ex. : sortilège collectif ou personnel comme *Séisme*, *Brouillard*, *Barrage céleste*, *Onde aquatique*, *Vortex de flammes*)
- si un bouclier est touché, le bouclier est hors d'usage, il est écarté et devra être réparé. Pas d'autre effet pour la cible ou le lanceur.

Sortilèges

Terre



Projectile de pierre. Blesse une cible.
"Par Oraklys : Touché à (au choix du lanceur)".



Souffle de sable.
"Par Oraklys : Aveuglé 1 minute".



Prison dansante.
"Par Oraklys : Enraciné 1 minute"



Toucher ancestral. Permet de relever une cible vivante à l'état de **Blessé** (corps) ou **Dérangé** (esprit).
"Par Oraklys : Reviens-moi". Provoque un effet **désespoir** chez le lanceur.



Séisme.
"Par Oraklys : Tout le monde s'écroule 1 minute". Sauf le lanceur.



Mutation minérale. Transformation au choix : 1 **Minerai ferreux** = 1 **Sel** au choix = 1 **Larme de la déesse**.
"Par Oraklys : Transmutation". Provoque un effet **désespoir** chez le lanceur.

Air



Pantin des airs. Permet de relever une cible **À terre** à l'état de **Blessé** ou **Apeurée** à l'état **Dérangé**.

"Par Oraklys : Relève toi"



Syphon des cieux.

"Par Oraklys : Suffocation 1 minute"



Cocon protecteur. Permet de se protéger avec une cible **À terre** ou dans le **Coma**, de tous les coups.

"Par Oraklys : Résiste 1 minute"



Orage métallique.

"Par Oraklys : Tous désarmés". Sauf le lanceur. **Provoque un effet désespoir chez le lanceur.**



Colère de Zephyr. Blesse une cible.

"Par Oraklys : Touché à (au choix du lanceur)"



Barrage céleste. Le lanceur crée devant lui un mur de la dimension de ses bras écartés et de sa taille résistant aux coups.

"Par Oraklys : Barrage céleste". Doit être répétée, sans bouger, aussi longtemps que souhaité.

Eau



Tessons de glace. Blesse une cible.

"Par Oraklys : Touché à (au choix du lanceur)"



Brouillard. Permet au lanceur d'esquiver le prochain coup qu'il recevra.

"Par Oraklys : Esquive". **Provoque un effet désespoir chez le lanceur.**



Source pure. Transforme au choix : 1 **Remède** = 1 **Drogue** = 1 **Alcool de fermentation**

"Par Oraklys : Deviens (au choix)". **Provoque un effet désespoir chez le lanceur.**



Étreinte glaciale.

"Par Oraklys : Lenteur 1 minute"



Onde aquatique. Permet de se transformer en goutte d'eau pour passer de l'autre côté d'un obstacle par un interstice (chemin de l'aller hors-jeu, en jeu ensuite) pendant 1 minute (aucune action possible en dehors de s'y déplacer car vous restez une goutte d'eau) avant de se rematérialiser au point de départ (chemin du retour hors-jeu puis vous revenez en-jeu).

"Par Oraklys : Je ne suis plus rien". **Consomme le parchemin.**



Contresort. Permet d'interrompre un sortilège.

"Par Oraklys : Interruption"

Feu



Pyrosphère. Blesse une cible.
“*Par Oraklys : Touché à (au choix du lanceur)*”.



Verset de lumière. Permet de créer une source de lumière personnelle utilisable jusqu’à la fin du Jour ou de la Nuit en cours..
“*Par Oraklys : Que la lumière soit*”.



Fournaise. Permet de consumer en la touchant une petite pièce de métal ou de bois pour la rendre inutilisable (à réparer).
“*Par Oraklys : Brûle*”. Consomme une ressource (au choix).



Vortex de flammes. Permet au lanceur d’esquiver le prochain coup qu’il recevra.
“*Par Oraklys : Esquive*”. Provoque un effet désespoir chez le lanceur.



Baiser ardent. Le lanceur soigne l’état de santé physique de sa cible d’un niveau.
“*Par Oraklys : Je te guéris*”. Provoque un coup (blessure au choix) chez le lanceur.



Feu intérieur. Permet de toucher une cible pour sonder son esprit.
“*Par Oraklys : Dis-moi la vérité*”. Le lanceur pose la question de son choix à laquelle la cible sera tenu de répondre honnêtement.
Consomme le parchemin (il faut en écrire un nouveau).



Table des matières

L'immersion et la sécurité	1
Le personnage	2
Le corps	2
L'esprit	3
L'historique	3
Les aptitudes	4
Le Compagnonnage	4
La confrontation	4
Les annonces	4
Les combats	4
Les états préjudiciables	5
Les sortilèges	5
La roublardise	5
L'environnement	6
Le Cycle	6
Les Runes	6
L'éclairage	6
Le Quotidien	7
L'économie	7
Les Domaines	7
La religion	8
La croyance	8
Les offices	8
Les rituels	9
Les peuples	9
Diurnes	9
Nocturnes	9
Neutres	9
Généralités	10
Annexe 1 : Aptitudes	11
Annexe 2 : Récolte	14
Annexe 3 : Artisanat	17
Annexe 4 : Soins	19
Annexe 5 : Magic	21



Complément plantes

V 2.5

Plantes



Succulente.
Équivalent à la Succulente.



Angélique dos-rond.
Équivalent à l'Angélique.



Hysope pointue.
Équivalent à l'Hysope.



Pomme dressée.
Équivalent à la Pomme de l'aube.



Choux calice.
Équivalent au Choux-parasol.