



Règles du jeu

V 1.1

“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’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 sous le joug d’un occupant ayant éteint leurs derniers espoirs d’un lendemain meilleur. Ici, il n’y a pas de gloire individuelle et tous acceptent ce cadre de jeu, asymétrique.

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.

Table des matières

L'immersion et la sécurité	3
Le personnage	4
Le corps	
La spiritualité	
L'historique	
Les aptitudes	
L'évolution	
La confrontation	7
Les annonces	
Les combats	
Les sortilèges	
Les états préjudiciables	
La roublardise	
L'environnement	9
Le Cycle	
Les Runes	
La vie quotidienne	
Les bâtiments	
Le danger	
La religion	12
Les déités	
La ferveur	
Les rituels	
Les cultes	
La race	14
Les races diurnes	
Les races diurne et nocturne	
Les races nocturnes	
Côté organisation	16
Côté joueurs	17

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.

Sécurité matérielle. L'intérieur d'une zone de couchage est une zone hors-jeu, inaccessible. 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 différents état de santé physique d'un personnage sont les suivants :

- **En bonne santé.** Votre personnage évolue librement.
- **Blessé.** La partie du corps atteinte est inutilisable (l'interprétation est libre s'il s'agit du torse ou du dos). Vous devez simuler la défaillance jusqu'à une guérison adéquate.
→ provoqué par un coup, par une maladie ou un autre effet néfaste.
- **À terre.** Votre personnage perd toute autonomie de déplacement. Vous devez trouver un support sur lequel vous appuyer pour évoluer (un mur, un ami, un accessoire, etc.) sinon vous restez sur place, genou à terre, à minima. Vous pouvez continuer à vous défendre tant bien que mal.
→ provoqué par un second coup sur la même partie du corps, par une maladie ou un autre effet néfaste.
- **Coma.** Votre personnage s'allonge au sol, inconscient. Vous devez attendre jusqu'à une guérison adéquate.
→ provoqué par n'importe quel coup sur un personnage déjà **À terre**, par une maladie ou un autre effet néfaste.
- **Mort.** Votre personnage passe de vie à trépas. C'est irréversible.
→ provoqué par n'importe quel coup sur un personnage déjà dans le coma, par une maladie ou un autre effet néfaste.

" Le système de combat est très chorégraphique. Un personnage peut subir plusieurs coups à différents endroits non protégés du corp. À chaque coup, Blessé, il souffrira et perdra l'usage de la partie touchée. Mais si par malheur il subit un second coup à un endroit déjà touché, il tombe À terre. "

La spiritualité

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

- **En bonne santé.** Votre personnage évolue librement.
- **Blessé.** L'esprit est difficilement utilisable. Vous devez simuler la défaillance jusqu'à une guérison adéquate.
→ provoqué par un effet désespoir.
- **À terre.** L'esprit est encore plus difficilement utilisable. Votre personnage perd toute autonomie de déplacement. Vous devez trouver un support sur lequel vous appuyer pour évoluer (un mur, un ami, un accessoire, etc.) sinon vous restez sur place, genou à terre, à minima. Vous pouvez continuer à vous défendre tant bien que mal.
→ provoqué par un second effet désespoir
- **Coma.** Votre personnage s'allonge au sol, inconscient. Vous devez attendre jusqu'à une guérison adéquate.
→ provoqué par un effet désespoir sur un personnage déjà **À terre**. 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 réparti 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 richess 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. : intrigant, 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

Chaque personnage sait parler sa langue natale et manipuler les armes, armures et boucliers. Mais pour chaque historique, différentes aptitudes de prédilection au quotidien sont en plus offertes. Ces aptitudes offrent à votre personnage des prérogatives très pragmatiques qui sont propres aux gens du métier. Mais elles sont aussi un cadre offert pour guider l'interprétation générale de votre personnage en cohérence avec l'historique choisi. Enfin, 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 **“Les aptitudes d'Oraklys”**.

“ Par exemple, un joueur interprétant un guérisseur connaît les règles de soins et sera en mesure d'expliquer à votre personnage, les suites d'une blessure mal soignée ou encore de détecter un état préjudiciable et de lui en expliquer les conséquences. De même, un veneur saura chasser le gibier et identifier certaine ressources naturelles. ”

Les historiques et les aptitudes sont là pour enrichir l'interprétation des personnages en leur offrant des prérogatives en terme de règles. Elles ne doivent en aucun cas être un carcan qui appauvrit la diversité ou la richesse de leur histoire.

“ Par exemple, un joueur peut tout à fait interpréter un ancien chevalier errant devenu paysan. Il peut alors décider de choisir l'aptitude de Chevalier tout en interprétant un paysan ou à l'inverse de bénéficier de l'aptitude du Paysan tout en interprétant un ancien chevalier au assé valeureux ayant perdu ses aptitudes de chevalier au sens des règles.”

L'évolution

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 et ne nécessite aucune validation. D'autres découvertes sont également possibles en jeu.

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 connues de leur lanceur. 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** (à une main ou à deux mains - sup. à 110 cm). Chaque coup reçu dégrade l'état de santé d'un niveau.
- **Arme de jet** (arme de lancer, petit projectile). Chaque coup reçu dégrade l'état de santé d'un niveau.
- **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**.
- **Bouclier**. Permet de parer toutes les armes et projectiles.
- **Armure métal**. La surface du corps exactement recouverte par une pièce d'armure en métal est protégée de tous les coups portés par des armes de contact et par des armes de jet mais pas des armes à projectiles.
- **Armure cuir**. La surface du corps exactement recouverte par une pièce d'armure en cuir est protégée des coups portés par des armes de contact tenues à une main et par des armes de jet mais pas des armes de contact tenues à deux mains (sup. à 110 cm) et des armes à projectiles.
- **Engin de siège**. Chaque projectile reçu, ou tombé dans un rayon de deux grands pas, provoque la **Mort**.

Les sortilèges

Le prérequis pour un personnage adepte de la magie est de posséder une des aptitudes de magie proposées dans les historiques et des sortilèges qui en découlent. Toutes les magies de *Sias'ganor* sont par ailleurs liées aux éléments naturels du monde : la **Terre**, l'**Eau**, l'**Air** le **Feu**. S'agissant d'un art plutôt complexe, les personnages qui aspirent à la pratiquer ne peuvent cependant se focaliser que sur un seul des quatre éléments et doivent faire preuve de détermination pour le maîtriser. Les sortilèges sont détaillés dans l'annexe **“Les aptitudes d'Oraklys”**.

“ Vous êtes libre d'interpréter un mage, un sorcier, un enchanteur, un magicien, un shaman, un druide, etc., avec la gestuelle qui va de paire. “

- **Préparation**. L'adepte écrit à l'encre son sortilège connu sur un parchemin (objets de jeu). Il n'y a pas de limites au nombre de sortilèges que peut préparer un adepte tant qu'il dispose du parchemin nécessaire. Chaque parchemin permet de lancer le sortilège un nombre indéfini de fois, jusqu'à la fin du demi-cycle où il a été préparé (Le *Jour* où la *Nuit*). Il se consume ensuite de lui-même (l'objet de jeu est détruit). Des restrictions au lancement de sortilèges peuvent exister et sont précisées dans leur description le cas échéant.

- **Lancement.** Pour lancer un sortilège, l'adepte exhibe son parchemin et prononce le sortilège qui se termine par une annonce.

“ Vous êtes libre de dérouler votre parchemin pour lire votre sort ou de le brandir scellé et de le réciter. ”

Un sortilège n'a pas qu'un coût matériel en encre et en papier parchemin. Il a des effets secondaires et provoquent parfois du désespoir et des états préjudiciables.

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. La liste de ces états et des symptômes associés est connue des personnages possédant des aptitudes à soigner le corps ou l'esprit.

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 de la propriété d'autrui. Sont volables les éléments suivants :

- les pierres semi-précieuses,
- tous types de documents en jeu,
- les objets mis en jeu par l'organisation portant une pastille de couleur noire,
- les objets mis en jeu par les joueurs portant une pastille de couleur bleue foncée attribuée par l'organisation. Dans ce cas, le joueur doit impérativement se présenter avec l'objet volé à un organisateur qui enregistrera son nom.

Effraction. N'importe quel personnage peut entreprendre de forcer une serrure. Il lui suffit de découvrir le code du cadenas la matérialisant (*cf. §L'environnement*). La serrure devient inutilisable. Le cadenas doit ensuite être impérativement remis à l'organisation.

- **Bâtiment en-jeu** (*construction et tentes hors couchage*). L'intérieur est visité en-jeu.
- **Bâtiment hors-jeu** (*tente de couchage*). Bien que l'intérieur de votre zone de couchage soit une zone hors-jeu, le bâtiment existe au sein de la Cité et l'intérieur est visité fictivement, notamment pendant le sommeil d'un joueur et donc de son personnage. En cas d'effraction, un organisateur collectera alors l'intégralité des éléments de jeu dans le bâtiment hors-jeu, en présence de son propriétaire, pour les remettre ultérieurement au personnage à l'origine de l'effraction. De même, si votre personnage a été tué pendant son sommeil, un organisateur vous en informera.

“ L'univers est sombre et cru. Si vous souhaitez protéger vos biens les plus précieux ou votre vie, organisez-vous ! ”

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 race. 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 race 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.

“ Plutôt que d'opter pour une rigidité artificielle dans les transitions entre les cycles, 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

Jour et Nuit. 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. Les spécificités des races s'y appliquent. Certaines spécificités scénaristiques s'y appliquent.

De tels lieux sont marqués par deux runes distinctives :



La rune de *Jour*



Le rune de *Nuit*

Puissance. Sur les runes de *Jour* figurent un chiffre, indicateur narratif de leur puissance. C'est aussi le nombre nécessaire d'*Ominums* pour l'entretenir sans quoi il disparaît à la *Nuit* tombée.

Désespoir. De plus, quelque soit le Cycle, à chaque fois qu'un personnage de race diurne entre dans un lieu marqué par une rune de *Nuit*, il subit l'effet désespoir, idem pour un personnage de race nocturne qui entre dans un lieu marqué par une rune de *Jour*, il subit l'effet désespoir. Les personnages de race diurne et nocturne sont considérés de race diurne le *Jour* et de race nocturne la *Nuit*.

La vie quotidienne

La subsistance. 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 (objet de jeu portant une pastille de couleur noire, susceptible d'être accompagné d'une notice).

“ Il s'agit d'une règle de simulation, applicable au personnage, qui n'interdit pas au joueur de manger comme il l'entend, en jouant intelligemment la situation néanmoins.”

Une carence en nourriture à la fin d'un demi-cycle provoque l'état préjudiciable suivant connu de tous :

- **Affamé :** À l'issue de chaque demi-cycle sans manger. 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.

“ Cet exemple montre comment est défini un état préjudiciable. Celui-ci est connu de tous mais pour nombre d'autres, les personnages subiront les symptômes et les crises et devront s'en remettre à un spécialiste adéquat afin d'en trouver l'origine et le remède.”

Ressource. 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. *Annexe Les aptitudes d'Oraklys*). Ces ressources portent une pastille de couleur noire attribuée par l'organisation et sont matérialisées par divers matériels de jeu.

Economie. La monnaie sonnante et trébuchante n'a jamais trouvé sa place en *Sias'Ganor* où le métal a bien d'autres utilités. Les habitants de la Cité de *Kerstal* lui préfèrent les échanges de biens ou de services concrets en tous genres. Dernièrement, de petites pierres semi-précieuses ont malgré tout fait leur apparition sur les marchés de la ville et d'aucuns les acceptent au cours de leurs échanges commerciaux. Ces pierres ne portent pas de pastille de couleur noire mais sont aisément identifiables.

“ Plutôt que d'opter pour un système monétaire rigide et moderne, l'accent est mis sur l'interaction entre les personnages grâce à la notion de troc et de dette. À la marge, il existe cette “monnaie” de pierres semi-précieuses qui est encore très peu répandue. Inutile de thésauriser car demain vous serez peut-être mort. “

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

Les bâtiments

La Cité. Les constructions et les tentes installées sur le terrain de jeu représentent des bâtiments de la cité de *Kerstal*. Un mur en bois ou une toile de tente est un mur et une ouverture reste une ouverture (porte, fenêtre, trou, etc.). Un piquet avec une ficelle est... un piquet avec une ficelle, sauf mention contraire de l'organisation.

Bâtiment. Il existe deux types de bâtiments, les bâtiment **en jeu** (*construction et tentes hors couchage*), dont l'intérieur est en jeu, les bâtiment **hors-jeu** (*tente de couchage*), dont l'intérieur est hors-jeu.

Serrure. Que le bâtiment soit en jeu ou hors-jeu, une ouverture peut être verrouillée avec une serrure matérialisée par un cadenas à chiffres portant une pastille de couleur noire attribuée par l'organisation. Ce cadenas est accroché sur le mécanisme d'ouverture (vous pouvez verrouiller le

cadenas sans pour autant verrouiller réellement l'ouverture, à votre convenance tant que le cadenas est accroché sans équivoque à cette ouverture).

Le danger

L'atmosphère restera toujours sombre, violente et terre-à-terre. Le système de règles proposé est donc volontairement très cru et sanctionne toute interprétation héroïque des personnages dans les confrontations comme toute fanfaronnade face à l'environnement. Rien n'épargnera les personnages imprudents. Le danger est omniprésent.

La religion

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

Les déesses

Les trois déesses soeurs présentent à la création du monde sont :

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

En fonction de sa race, chaque personnage a déjà une inclination particulière pour chacune des trois soeurs. À l'exception des *Offald*, tous les personnages sont croyants, à des degrés certes différents (cf. §La ferveur).

Table des correspondances Races-Religions

Ominum	Iraxkloak	Orks Noirs	Orkines	Gur-jî	Qara'qan	Empyri	Offald
N'importe quelle Religion	Ustizia, respecte Kösme, Beltza	Beltza	Beltza, Kösme, Ustizia	N'importe quelle Religion	Beltza	Beltza respecte Kösme, Ustizia	Aucune

La ferveur

Chaque joueur choisit une perception parmi les suivantes. 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 aptitudes 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'anciennes races disparues 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 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. Ils nécessitent toujours une relique (objet de jeu) comme prérequis, mais ont aussi un coût en offrandes, une formule écrite et un contre-coup. Alors que le coût et la formule, un mode opératoire, sont fixés en jeu par les personnages, le contre-coup est fixé à l'appréciation de l'organisation en fonction de la réalisation des deux premiers paramètres. Les rituels sont détaillés dans l'annexe **“Les aptitudes d'Oraklys”**.

Les cultes

Au-delà de la religion, l'origine raciale d'un personnage influe sur ses aspirations culturelles. Un Culte est une tendance d'un groupe de personnages à vouer admiration, hommage et rite à une thématique particulière, l'élevant parfois presque au rang de religion. Contrairement à cette dernière, il n'y a pas de tendances au sein des cultes contrairement à la religion, un personnage y adhère pleinement, ou non. La liste des cultes suivants constitue une base non exhaustive.

Table des correspondances Races-Cultes

Ominum	Irazkloak	Orks Noirs	Orkines	Gur-jī	Qara'qan	Empyri	Offald
N'importe quel Culte	Bois sacré	La Guerre Le Sang	La nature Le Bois Sacré	N'importe quel Culte	Luxure	Le sang	Aucun

La race

Les races 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 races qui s'épanouissent le jour et celles qui excellent la nuit et bénéficient chacune de particularités propres.

Les races diurnes

- **Ominum.**

Le *Jour*, les Ominums sont les seuls à pouvoir réaliser des Rituels de *Jour* (c'est à dire impliquant des runes de *Jour*).

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

- **Iraxkloak.**

Le *Jour*, 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 lors d'une confrontation. Elles subissent la dégradation des états de santé normalement et s'écroulent arrivées à la **Mort**.

La *Nuit*, elles doivent consommer de la nourriture par (2) fois pour être rassasiées. Sinon elles subissent l'état préjudiciable affamé pour chaque consommation manquante.

- **Ork Noir.**

Le *Jour*, ces créatures ignorent le premier coup subit lors de chaque combat.

La *Nuit*, leur mauvaise vision nocturne complique leurs coups, elles doivent manier les armes de leur main non dominante (main gauche pour les droitiers par exemple). Pour les armes à deux mains ou pour les armes à projectiles, la prise doit être inversée en conséquence.

- **Orkine.**

Le *Jour*, ces créatures ignorent le premier coup subit lors de chaque combat.

La *Nuit*, leur mauvaise vision nocturne complique leurs coups, elles doivent manier les armes de leur main non dominante (main gauche pour les droitiers par exemple). Pour les armes à deux mains ou pour les armes à projectiles, la prise doit être inversée en conséquence.

Les races diurne et nocturne

- **Gur-jî.**

Le *Jour*, ces créatures ont les mêmes aptitudes que les ominums (ils sont les seuls à pouvoir réaliser des Rituels de *Jour*, c'est à dire impliquant des runes de *Jour*).

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 une décapitation (simulée) une fois l'état "**Coma**" atteint, permet de les achever.

- **Offald.**

Originaires d'une race diurne :

Le *Jour*, si elles sont à l'état **Blessé**, leurs coups sont si puissants qu'elles peuvent annoncer "**Par Oraklys : À terre**" sur le second coup touchant leur cible, quelle que soit sa localisation, pour mettre leur adversaire **À terre**.

La *Nuit*, elles subissent l'effet négatif propre à leur race d'origine.

Originaires d'une race nocturne :

Le *Jour*, elles subissent l'effet négatif propre à leur race d'origine.

La *Nuit*, si elles sont à l'état **Blessé** ou **À terre**, leurs coups sont si puissants qu'elles peuvent annoncer "**Par Oraklys : À terre**" sur le second coup touchant leur cible, quelle que soit sa localisation, pour mettre leur adversaire à terre.

Les races nocturnes

- **Qara'qan.**

Le *Jour*, ces créatures doivent consommer de la nourriture par (2) fois pour être rassasiées. Sinon elles subissent l'état préjudiciable affamé pour chaque consommation manquante.

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) se retrouve **À terre**, confus pendant de longs instants.

- **Empyri.**

Le *Jour*, tous les effets désespoir subit sont doublés.

La *Nuit*, une fois par Lune, deux Empyris peuvent se faire mutuellement don de leur sang pour chacun recouvrer un niveau de santé physique.

Table des correspondances Races-Groupes

Ominum	Iraxkloak	Orks Noirs	Orkines	Gur-jî	Qara'qan	Empyri	Offald
Le Cercle		Le Cercle		Le Cercle	Le Cercle	Le Cercle	Le Cercle
La Confrérie des mages			La Confrérie des mages	La Confrérie des mages	La Confrérie des mages	La Confrérie des mages	
Déracinés			Déracinés	Déracinés			
Les Obscurantis		Les Obscurantis		Les Obscurantis			
Église de Kösme			Église de Kösme	Église de Kösme		Église de Kösme	
Lutheos				Lutheos			
Le chevalier à l'emblème renversé				Le chevalier à l'emblème renversé			

Côté organisation

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

Black-box. Ce terme désigne une pièce mise en place par l’organisation et utilisée par les joueurs pour jouer des scènes virtuelles, passées, futures, ou fantasmée, ne se passant pas dans l’“ici et maintenant” du jeu, pour enrichir leur expérience narrative.

Objets de jeu orga. Un objet ou un lieu aux caractéristiques particulières mis en jeu par l’organisation porte une pastille de couleur noire. Il peut parfois être accompagné d’une notice d’information hors-jeu (tout petit papier parchemin) précisant les personnages ou les catégories de personnages autorisés à prendre connaissance de son contenu.

Questions orga. Pour tout ce qui concerne l’aspect scénaristique, il n’y a pas de questions. En l’absence d’informations orga sur un objet ou dans un lieu, les réponses à vos questions se trouvent en jeu, vos personnages sont en mesure de les y trouver.

Validations orga. Pour tout ce qui concerne les règles, il n’y a pas de validations, ou très peu, pour ce qui concerne certains métiers de personnages uniquement. Les joueurs concernés sont spécifiquement informés.

Côté joueurs

Ancienneté. Afin de récompenser l'investissement des joueurs dans le temps, le nombre de 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, en choisissant d'abord un historique et ses aptitudes liées puis en choisissant librement le reste parmi toutes les aptitudes disponibles.

Gestion de la mort. L'expérience narrative est plus importante que la fatalité.

- Si vous le souhaitez, vous pouvez mettre en place avec l'aide de l'organisation une courte Black-box au cours de laquelle vous pourrez interpréter librement une dernière fois votre personnage pour une scène virtuelle, passée, future ou fantasmée, en compagnie d'un autre personnage. Cette scène ne changera en rien le destin de votre personnage et n'aura aucun impact scénaristique mais vous permettra de clore l'expérience narrative avant de passer à autre chose. *Par exemple, vous jouez avec votre frère d'arme la scène d'adieu qui n'a jamais eu lieu, avant de partir au coeur de la nuit pour ne jamais en revenir.*
- Vous devez ensuite écrire votre nouvelle fiche de personnage.

Personnages de 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.

Objets de jeu joueur. Un objet aux caractéristiques particulières mis en jeu par un joueur peut porter une pastille de couleur bleue foncée attribuée par l'organisation. Il est également susceptible d'être accompagné par une notice d'information hors-jeu.

“ Alors que vous vous rendez chez le forgeron pour faire affûter votre vieille lame émoussée, ce dernier se rend compte qu'il s'agit d'un métal d'une facture exceptionnelle. L'organisation pourra apposer sur votre lame un discret marquage adhésif de couleur bleue foncée. Plus tard, lorsque vous découvrirez plus d'informations sur cette lame, l'organisation pourra y associer une petite notice d'information hors-jeu. “

Zone hors-jeu. L'intérieur d'une zone de couchage est une zone hors-jeu, inaccessible. Ses ouvertures doivent porter une pastille de couleur rouge, fournie par les joueurs.

“ Vous pouvez par exemple coller ensemble plusieurs pastilles rouges sur le zip de la fermeture de l'accès à votre tente, c'est solide et incontournable. “