



Règles du jeu

BYSKAL

V 1.1

Byskal va se dérouler dans un univers Médiéval Fantastique, sur fond de guerre des Guildes de Voleurs dans une ville gangrénée par les larcins et la corruption.

Un système de règles simples faisant la part belle aux interprétations "Roleplay". Les combats ou actions permettent de s'engager facilement sans craindre de perdre trop rapidement son personnage, néanmoins il peut aussi se révéler mortel. Un système de magie réduit à la plus simple expression mais efficace principalement basé sur la divination et la magie "passive". Peu de compétences mais toutes utiles.

l'Équipe d'organisation

*Merci à **Adrien B.** qui est à l'origine de plusieurs textes écrits au préalable pour le GN Oraklys et inclus dans ces règles.*

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 Byskal** 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

Zones hors-jeu

Les tentes sont en hors jeu et ne nécessitent pas d'être "médiévales". Elles ne seront pas visibles de la zone de jeu.

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 trois seules exceptions : lorsque toute personne est en danger physique ou émotionnel, lorsque vous souhaitez faire une pause "cigarette" (elles ne sont pas tolérées en jeu) 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, frapper à la tête ou aux parties génitales est interdit. Les flèches artisanales sont interdites. Les engins de siège sont interdits.

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 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.



Le personnage

Byskal est un jeu médiéval fantastique urbain, sombre et qui peut, en cas de grande imprudence, se révéler fatal. Oubliez toute logique comptable de points 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.



Points de vie

Chaque personnage dispose d'un certain nombre de points de vie. Suivant votre archétype vous démarrez avec tant de points de vie. Quelques compétences peuvent modifier ce score.

Assassin :	4
Bretteur :	8
Cajoleur :	3
Détrousseur :	5
Devin :	2
Espion :	3
Faufileur :	4
Miraculé :	6
Négociant :	4
Noble :	3
Protecteur :	9
Tourmenteur :	7

Phalange du Loup:	7
Capes Rouges :	9
Ordre de Noth:	?



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 partie de sa vie, et les raisons qui ont pu le pousser à partir à l'aventure. Un historique est donné à chaque personnage avec les grandes lignes de votre vie, le pourquoi vous êtes mêlé à l'aventure, vos objectifs, etc...

Il vous appartient de le développer, de l'enrichir, de vous appuyer sur celui-ci pour donner un peu plus de "texture" à votre personnage. Chaque joueur peut ajouter des éléments pour compléter cet historique, tant que cela reste cohérent avec les indications originales de ce qu'est tel ou tel personnage.

Les Compétences

Chaque personnage dispose de **compétences** qui lui offrent des prérogatives très pragmatiques en corrélation avec l'Archétype choisi. 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 "Compétences".**

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 Byskal:...**". 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 vous fait perdre

- **1 Point de vie** Pour les armes classiques tenues en main (dague, épée, masse, arme d'hast, hache, etc...)

Elles sont obligatoirement tenues à deux mains si leur longueur totale est supérieure à 110 cm. Aucune ambidextrie.

- **2 Point de vie** Pour les armes de jet (couteau de lancer, flèche, carreau d'arbalète)

Bouclier

Peut permettre de parer toutes les armes et projectiles.

Armure de métal et cotte de mailles

Chacune de ces armure permet de donner un avantage de **2 points de vie** sur votre score maximum (pour peu qu'elle couvre au moins la moitié du corps)

Armure de cuir et gambisons

Chacune de ces armure permet de donner un avantage de **1 point de vie** sur votre score maximum (pour peu qu'elle couvre au moins la moitié du corps)

Superpositions d'armures

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



Les sortilèges

Certains sorts permettent de faire perdre des points de vie. La magie offensive étant quelque chose de particulièrement obscure et réservée à quelques rares magiciens (pnjs) ou à l'Ordre de Noth, les effets ne sont volontairement pas décrits ici.

Si vous deviez être la cible d'une telle magie, vous en comprendriez en jeu les effets immédiats ou un organisateur vous glissera discrètement le résultat d'une telle attaque.

Zéro point de vie

Lorsque vous êtes à zéro point de vie, vous devez tomber à terre et votre personnage passe dans un mode inconscient. Vous avez encore 15 minutes pour être soigné. Sans cela, vous perdez 1 point de vie toutes les 15 minutes.

-1 point de vie = Mort

Dès lors que vous tombez à -1 point de vie, votre personnage meurt.

Généralités

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 verte.

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

Les armes personnelles du joueur ne sont donc pas volables. Elles peuvent être remisées à quelques mètres de son possesseur mais en aucun cas elles ne peuvent être "volées"

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 verte 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 peut être remise en place. En revanche, il est **strictement interdit de changer le code d'un cadenas**.

Pièges

Certains endroits ou objets peuvent être piégés. Il s'agit de pétard-ficelle qui, s'ils explosent vous font perdre immédiatement **2 points de vie**. Seules les personnes ayant la compétence désamorçage sont autorisées à tenter de les désamorcer.

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.

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 verte. Il peut parfois être accompagné d'une notice d'information hors-jeu.

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 se poser. Les réponses à vos questions se trouvent généralement en jeu.

Pour tout ce qui concerne les règles, il n'y a normalement pas de "validations" nécessaires sauf exceptions rares.

Jeux dans le Jeu

Il y aura certains jeux accessibles de façon individuelle durant le GN Byskal. Ils se présentent sous forme de jeux de cartes ou plateaux qui représentent des événements dans les autres quartiers, la vie de la guilde et ses implications extérieures, etc...

Les règles de ces jeux seront expliquées sur place pour ceux qui voudront y participer. Aucune connaissance préalable n'est nécessaire pour participer à ces jeux.

Points de Prestige

Chaque personne dispose au départ d'un certain nombre de points de Prestige. Ils sont représentés par des cartes. Il est possible d'en gagner ou d'en perdre aisément durant le jeu suivant les actions réalisées.

Il est possible également d'en gagner (ou d'en perdre) au travers de différents jeux internes (à découvrir sur place)

Il y a également d'autres moyens plus étonnants d'en gagner ou d'en perdre. En effet, certaines interactions avec des joueurs ou des PNJS spécifiques peuvent vous en faire gagner ou perdre. Certaines conditions pourront vous permettre également d'en acheter. Vous serez toujours prévenus en jeu des effets immédiats du gain ou de perte de points de prestige.

Mais à quoi servent ces points de Prestige?

Ces points de Prestige peuvent être utiles sur certains jeux internes. Ils sont aussi particulièrement efficaces lors des Votes car ils donnent des voix supplémentaires et permettent ainsi de diriger plus efficacement le résultat de certaines politiques. Leur influence est donc très grande.

L'environnement



L'éclairage

Lanternes

La lumière et l'obscurité sont des mécaniques essentielles de ce jeu. L'éclairage est une denrée précieuse. 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, les lampes à LED transformées sont possibles).

Cette source de lumière ne pourra être qu'électrique. **Il est strictement interdit d'utiliser une véritable flamme** qu'elle soit enfermée dans une lanterne ou non.

Toute lumière devra être de forme **indirecte** (aucun faisceau de lumière direct n'est autorisé)

Certains endroits ne sont volontairement pas éclairés. Ne vous aventurez pas en ces lieux si vous ne disposez pas d'une lanterne pour le faire.

Les Déplacements

Sécurité

Attention à vos déplacements en jeu. L'environnement est sécurisé tant que possible mais il existe de nombreux points où votre prudence sera nécessaire.

Les décors en bois peuvent comporter des aspérités dont il faut se méfier. De véritables matériaux authentiques sont utilisés pour l'immersion et la prudence reste de mise afin de passer le GN en toute sécurité. Nous avons veillé à sécuriser le plus possible les lieux mais cela ne remplacera jamais votre propre vigilance.

Tenue adaptée

Vous allez évoluer dans une rue d'aspect médiéval-fantastique avec tout ce que cela signifie. Aussi la rue est boueuse, les lieux sont poussiéreux ou peu entretenus et vos évolutions sur le terrain pourront vous amener à vous mettre dans des conditions qui mettront les costumes en contact direct avec son environnement. Ne prenez pas de vêtements trop fragiles ou qui craignent la poussière et certains frottements. Évidemment rien ne vous obligera à évoluer dans des environnements plus hostiles que d'autres mais nous mettons en garde sur le fait que certaines zones de jeu ne sont pas compatibles avec des tissus délicats et fins...

Le Quotidien

Carte locale

En jeu, une carte de la ville sera à disposition pour que vous puissiez vous familiariser avec les quartiers, visualiser les placements de telle ou telle rue, appréhender ce qu'il se passe au-delà même du *quartier des Truchements*.

Lire un Livre

Les livres, comme l'or, les parchemins et documents de jeux ne sont pas nécessairement estampillés de la pastille verte. Vous pouvez néanmoins les déplacer et les emporter sur le terrain de jeu avec vous à raison de **2 livres maximum** en possession sur un même joueur.

Lorsque vous trouvez un livre et souhaitez en accéder au contenu, la plupart du temps vous trouverez une

référence. Il suffit d'amener le livre à un organisateur qui vous remettra 30 minutes plus tard un résumé du contenu du livre. Cela correspond à un temps de lecture simulé.

Evidemment, et aux vues du temps court du GN, il ne vous est pas demandé de simuler la lecture du livre. Vous pouvez vaquer à d'autres occupations mais vous n'aurez le résumé que 30 minutes plus tard.

Il n'est possible de lire qu'un livre à la fois.

Gagner de l'Or

S'il est possible de gagner de l'or en jeu, il faut noter que certains jeux internes à Byskal permettent de gagner ce genre de ressources. Ces jeux représentent bien souvent les actions externes de la Guilde dans les autres quartiers. Participer à ces jeux peut vous faire gagner de l'Or.

La religion

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

Le monde de Byskal est un univers où se côtoient un nombre impressionnants de religions ou de croyances.

Byskal n'est pas une ville très pieuse. L'Ordre de Noth est un des groupes religieux les plus influents de la Cité.

Il n'est pas (ou peu) décrit dans vos "backgrounds" de personnages si vous êtes censés adhérer à telle ou telle religion. Il est laissé à votre appréciation de jouer un personnage dévot ou non. Vous lui trouverez des compléments à son historique pour justifier telle ou telle position.

Les Guildes



Avantages / Inconvénients

En jeu, il se peut que la Guilde gagne un avantage de groupe, ou -au contraire- connaisse un malus. Cela sera clairement indiqué en jeu, dans une temporalité qui pourra être déterminée. Chaque membre de la Guilde devra alors appliquer cet effet, comme indiqué dans le jeu.

Pour ce qui est des Indépendants, c'est le groupe entier des Indépendants qui sera affecté par l'Avantage ou l'Inconvénient en cours.



Compétences

V 1.1

Annexe 1

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 Compétences

Lorsqu'une situation de jeu est couverte par une compétence 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.



Les Compétences

ACHEVER

Permet d'achever une victime qui est au sol (à Zéro points de vie) ou qui serait inconsciente pour toute autre raison (magie, assommée...)

Vous devez rester avec une lame sur la gorge de la victime durant 20 secondes (faire le décompte à voix haute pour que la victime puisse l'entendre)

ACROBATIES

Cette compétence permet deux choses:

- Ne pas être affecté par les pièges ou situation d'équilibre qui pourraient faire perdre des points de vie (à découvrir en jeu...)
- Vous extraire de la rue en vous hissant sur les toits et sur les façades. Ainsi vous pouvez échapper à toute personne qui souhaiterait s'approcher de vous. Cette compétence n'est utilisable que dans la rue (pas dans des intérieurs de bâtiments)

Nombre d'utilisations limitées suivant le nombre de cartes dont vous disposez

ARGOT BYSKALIEN

Ce langage ancien de la rue est utilisé depuis fort longtemps par les habitants des quartiers du Volcan. Un peu oublié aujourd'hui, il n'y a plus guère que les Miraculés qui utilisent encore ce dialecte.

Cette compétence vous permet de déchiffrer tout écrit qui serait écrit en Argot Byskalien. Pour cela il vous suffit de donner à un organisateur le texte en Argot Byskalien et une traduction vous sera remise.

ASSASSINER

Permet d'assassiner un personnage. Pour cela vous devez surprendre la victime en glissant une lame sur le coup de celle-ci. Vous devez lui glisser à l'oreille "Assassiné"

La victime tombe alors à zéro points de vie, quel que soit son nombre de points de vie actuel, quelles que soient ses protections d'armures.

Nombre d'utilisations limitées suivant le nombre de cartes dont vous disposez

ASSOMER

Permet d'Assomer un personnage. Pour cela vous devez surprendre la victime en donnant un coup très léger avec une arme contondante (ou pommeau de dague par exemple) sur l'épaule. Vous devez lui glisser à l'oreille "Assomé"

La victime s'effondre alors durant 20 secondes

ATTAQUE SOURNOISE

Permet d'attaquer un personnage en lui assénant un coup plus violent que les autres. Pour cela, vous devez surprendre la victime en lui donnant un coup dans son dos. Vous devez annoncer de façon audible "Attaque Sournoise"

La victime perd alors pour cet unique coup **3 Points de vie** au lieu des 1 normalement prévus.

AURA INFLUENTE

Permet d'influer sur la renommée de quelqu'un. Cette compétence n'est applicable qu'aux autres et ne peut être utilisée sur soi-même.

En jouant cette compétence vous mettez tout en œuvre pour que l'Influence de la personne visée puisse changer. Pour cela, vous lui donnez simplement votre carte. Sur cette carte sera indiqué un certain nombre de points d'Influence dont la personne pourra alors désormais bénéficier.

Nombre d'utilisations limitées suivant le nombre de cartes dont vous disposez

BOTTE DE COMBAT (Désarme)

En plein combat, vous pouvez annoncer cette botte et ainsi désarmer votre adversaire. Ce dernier doit lâcher son arme au sol en la jetant à 2m minimum

Il peut évidemment la récupérer si l'occasion se présente.

Nombre d'utilisations limitées suivant le nombre de cartes dont vous disposez

BOTTE DE COMBAT (Brise)

En plein combat, vous pouvez annoncer cette botte et ainsi briser le bouclier de votre adversaire. Ce dernier doit lâcher son bouclier qui devient inutilisable jusqu'à la fin du combat

Il peut être réparé ultérieurement par un forgeron

Nombre d'utilisations limitées suivant le nombre de cartes dont vous disposez

BOTTE DE COMBAT (3 Coups)

En plein combat, vous pouvez annoncer cette botte lorsque vous avez réussi à faire une touche sur votre

adversaire. Ce dernier subira alors 3 points de dégâts en une seule touche. Vous devez avoir touché votre adversaire. Nombre d'utilisations limitées suivant le nombre de cartes dont vous disposez.

BOTTE DE COMBAT (Parade)

En plein combat, vous pouvez annoncer cette botte et ainsi ne pas prendre en compte le dernier coup de votre adversaire. Ainsi vous ne perdez pas de points de vie pour la dernière attaque.

Nombre d'utilisations limitées suivant le nombre de cartes dont vous disposez

BOTTE DE COMBAT (La Botte d'Ysdal)

En plein combat, vous pouvez annoncer cette botte si vous êtes placés à trois mètres ou moins de votre adversaire.

Vous n'avez pas besoin de toucher votre adversaire et en annonçant la botte, votre enchaînement est considéré comme ayant touché droit à son but et vous infligez **2 Points de dégâts** sans même avoir besoin de toucher réellement votre adversaire.

Nombre d'utilisations limitées suivant le nombre de cartes dont vous disposez

COMMANDEMENT

En usant de cette compétence vous devez prononcer de voix forte la phrase suivante "Par Byskal, j'Ordonne que..." La personne doit répondre alors à votre injonction simple qui doit être réalisable aussitôt. Ne seront autorisés que des ordres simples (... tu fuis, que tu te taises, que tu me remettes un objet...) Les ordres trop complexes ou trop différés dans le temps et qui ne peuvent donc se jouer dans l'instantanéité ne seront pas acceptés.

Nombre d'utilisations limitées suivant le nombre de cartes dont vous disposez

CONNAISSANCE DES POISONS

Les personnes qui possèdent cette compétence sont les seules à pouvoir utiliser du poison, voire à créer un poison, si toutefois ils ont une recette et les ingrédients nécessaires à sa fabrication.

DÉCRYPTAGE

Permet de décrypter certains documents (ils sont marqués d'un D majuscule en haut à droite du document, s'ils sont décryptable)

En jouant votre compétence, vous devez amener le document à décrypter auprès d'un organisateur qui vous redonnera la version traduite du texte.

Attention, tous les documents ne sont pas décryptables. Seuls ceux marqués d'un D.

DÉFENSE de COMBAT

Grâce à cette compétence vous êtes insensible aux bottes de combat. Ces dernières n'ont aucune emprise sur vous.

DÉGUISEMENT

Vous pouvez échapper à une arrestation des Phalanges des Loups ou des Capes Rouges. En jouant cette carte, cela annule l'action qui est entreprise et vous êtes immédiatement relaxé. Attention; cela ne fonctionne pas sur des personnages joueurs.

Nombre d'utilisations limitées suivant le nombre de cartes dont vous disposez

DÉSAMORÇAGE PIÈGE

Seules les personnes qui possèdent cette compétence sont à même de tenter de désamorcer le piège. Vous devez le faire réellement; s'agissant principalement de pétards-ficelles, il vous incombe de réussir à désamorcer le piège, sans qu'il n'éclate. Dans le cas contraire, vous prenez les dégâts convenus pour ce genre de piège, à savoir **2 points de vie**.

DETROUSSAGE

Cette compétence vous permet de subtiliser une partie du contenu d'un sac, d'une bourse, d'un autre joueur, d'un PNJ, etc...

Pour cela il suffit de placer une pince à linge sur le contenant que vous souhaitez subtiliser. Il faut ensuite contacter un orga qui ira prendre une partie du contenu et le remettre en toute discrétion à l'auteur du méfait.

Nombre d'utilisations limitées suivant le nombre de pinces à linge dont vous disposez



DISSIMULATION

Cette aptitude vous permet de vous Dissimuler durant 5 minutes aux yeux et aux vues de tous. Vous ne pouvez vous dissimuler dans un champ vide mais devez utiliser au moins un espace, un objet, un mobilier pour simuler votre dissimulation. Si des joueurs sont toujours face à vous au bout des 5 minutes de dissimulation, ils doivent vous laisser partir vers d'autres ruelles afin que vous puissiez éventuellement les fuir.

Pour simuler le fait que vous soyez dissimulé, il est demandé de placer une main sur la tête.

Nombre d'utilisations limitées suivant le nombre de cartes dont vous disposez

DIVINATION

La Divination est un art réservé aux Devins. Cette pratique se décompose sous plusieurs formes de divination. Ainsi on distingue;

La Divination Commune; toutes les questions courantes auxquelles le joueur Devin pourra répondre, faire ses propres réponses. Il n'y a pas de limitations d'utilisation à ce type de divination.

La Divination Protectrice; toutes les questions qui concernent la protection, la sécurité, l'anticipation d'un danger. Ces réponses peuvent se faire sous forme d'une carte qui apporte un avantage défensif. Le Devin remet alors la carte au demandeur. Ces cartes sont limités et le Devin ne peut faire qu'un nombre de Divinations protectrices limité

La Divination Offensive; toutes les questions qui concernent l'anticipation d'une stratégie, d'un combat à venir, sur le déroulement d'une action offensive. Ces réponses peuvent se faire sous forme d'une carte qui apporte un avantage offensif. Le Devin remet alors la carte au demandeur. Ces cartes sont limités et le Devin ne peut faire qu'un nombre de Divinations offensives limité

La Divination Profonde; Cette forme de Divination permet des questions très précises sur des événements importants à venir, sur le destin, sur des quêtes personnelles ou des enjeux politiques par exemple...

Le devin doit connaître la question précise avant d'entamer le temps de roleplay avec le demandeur. Le devin demandera à un orga la réponse à cette question en amont et pourra ensuite délivrer son message au joueur.

Attention, l'utilisation de la Divination Profonde est limitée aux nombres de cartes que possède le Devin.

N'oubliez pas que chaque Divination est l'occasion d'une belle scène de Roleplay. Devin et Demandeur doivent rester 5 minutes au minimum à échanger afin que la Divination puisse s'accomplir.

Enfin, de par leurs pouvoirs de Devins et d'Influence, les Devins sont à même de donner des Points de Prestige à certains de leurs demandeurs.

Les Devins sont des êtres particulièrement protégés et craints par la Rue. S'en prendre à un Devin est assurément

le choix de se mettre la Rue à dos de façon très véhémement et constitue un blasphème très important.

DUEL

Vous êtes à même de pouvoir provoquer un Duel. Suivant les usages, la personne que vous désignerez ne peut refuser. Elle peut en revanche engager les compétences d'un remplaçant afin de la représenter dans ce Duel. Vous déterminez les conditions d'arrêt du Duel (premiers sang, second sang, mort, etc...)

EXPLORATION des BAS FONDS

Certaines zones d'exploration nécessitent que vous soyez à même d'être apte à vous déplacer dans ces lieux hostiles. Avec cette compétence, il est acquis que vous êtes aptes à vous déplacer dans les bas fonds.

EXPLORATION des HAUTEURS

Certaines zones d'exploration nécessitent que vous soyez à même d'être apte à vous déplacer dans ces lieux hostiles. Avec cette compétence, il est acquis que vous êtes aptes à vous déplacer dans les Hauteurs.

HERBORISTERIE

Grâce à ce talent vous pouvez identifier n'importe quel végétal et en connaître éventuellement son utilisation.

Vous pouvez également soigner par les plantes ce qui a lieu de faire recouvrir **1 Point de vie**.

Vous devez simuler le fait de prodiguer des soins par les plantes en restant 2 minutes auprès de la personne que vous souhaitez soigner. On peut se prodiguer ce genre de soins à soi-même.

Nombre d'utilisations limitées suivant le nombre de cartes dont vous disposez

RÉSISTANCE A LA SÉDUCTION

Cette compétence vous permet de résister à toute forme de Charme ou de Séduction. Ces compétences n'ont aucun effet sur vous.

RUMEURS

En usant de cette compétence (et donc en jouant cette carte auprès d'un organisateur) cela vous permet d'être au fait de certaines rumeurs. Vous pouvez faire une demande à tout moment du jeu auprès d'un organisateur

Nombre d'utilisations limitées suivant le nombre de cartes dont vous disposez

SÉDUCTION

Grâce à cette compétence, vous pouvez charmer une personne durant 10 minutes. Cette personne agira dans votre intérêt comme si vous étiez la personne en qui la victime a le plus confiance. Elle vous parlera librement,

même de ses plus grands secrets, vous défendra physiquement.

Pour ce faire il faut réussir à faire dire à la victime un mot (indiqué sur votre carte de compétence)

Une fois l'effet terminé, la victime n'aura pas de velléités particulières envers celui qui l'a charmé mais un manquement dans sa mémoire de ce qu'il s'est passé durant les 10 dernières minutes. Elle sera libre de nouveau d'agir en pleine conscience.

Nombre d'utilisations limitées suivant le nombre de cartes dont vous disposez

SERRURERIE

Grâce à cette compétence vous pouvez ouvrir des serrures qui seraient fermées à clé. Pour cela il vous suffit de simuler durant 30 secondes le fait de forcer la serrure avec de petits outils. Il vous faut avoir un degré de maîtrise égal ou supérieur au niveau de la serrure.

Il existe 5 Niveaux de Serrures.

Attention; les cadenas à numéro ne peuvent être ouverts qu'en connaissant la combinaison et sont accessibles à tous.

SOINS

Grâce à cette compétence vous pouvez soigner une personne ce qui a lieu de faire recouvrir **3 Point de vie**.

Vous devez simuler le fait de prodiguer des soins en restant 2 minutes auprès de la personne que vous souhaitez soigner. On peut se prodiguer ce genre de soins à soi-même.

Nombre d'utilisations limitées suivant le nombre de cartes dont vous disposez

TORTURE

Les personnes qui possèdent cette compétence peuvent délier les langues, pour peu qu'ils parviennent à faire craquer leur victime.

Avant de simuler toute scène de torture, assurez vous que le joueur souhaite effectivement "jouer la scène". Sinon vous pouvez vous en tenir aux simples règles et en jouer les effets sans simuler une scène qui peut s'avérer difficile à interpréter.

Chaque personnage possède des numéros de Résistance sur sa feuille de personnage. Ces chiffres vont de 1 à 10. Après avoir passé 5 minutes en présence de la victime, le Tourmenteur doit annoncer un chiffre à l'oreille de sa victime. S'il est bien tombé sur un chiffre que possède le joueur, alors ce dernier devra **répondre à 3 Questions**, et ce en disant la vérité sans détours.

Si le tourmenteur n'a pas trouvé un des numéros de sa victime, alors c'est que cette dernière a su résister et elle n'est pas dans l'obligation de répondre aux questions.

Un même tourmenteur ne peut pas interroger deux fois la même personne en une journée (24h)

TRANSMISSION

Grâce à cette compétence, vous pouvez transmettre une compétence que vous maîtrisez à un autre joueur. Il faut pour cela consacrer 30 minutes en jeu où vous ne restez concentré que sur cette tâche.

Nombre d'utilisations limitées suivant le nombre de cartes dont vous disposez

VIGILANCE

Grâce à cette compétence vous êtes insensibles aux attaques sournoises (qui ne vous causeront qu'un seul point de dégâts et non trois)

Vous ne pouvez être sujet aux assassinats qui n'ont pour vous d'effet que de perdre 1 point de vie lors d'une telle attaque.