



Présente

Yggdrasil L'Ombre du Serpent

Classes et spécialisations 2025

Préambule

Ce document sera accessible durant le jeu au besoin. Un exemplaire est distribué à chaque clan avant le lancement du Time In. Des exemplaires sont également disponibles à la Halle.

En tout temps, n'hésitez pas à discuter avec un Orga au sujet de règles ou de l'histoire. Les Orgas portent un signe distinctif sur eux et une affiche sera placée à la Halle et/ou à l'auberge pour les identifier. Certains Orgas sont également des personnages avec lesquels vous pourrez interagir pendant l'événement, tandis d'autres gèrent les structures de la ville (Halle de commerce et Auberge, lieux neutres).

Enfin, les Orgas sont surtout les personnes référentes en cas de besoin TO (soutien moral et psychologique notamment).

Table des matières

| | |
|------------------------------------|-----------|
| 1. Guerrier léger | 1 |
| I. Tireur | 1 |
| II. Bretteur | 1 |
| III. Tirailleur..... | 1 |
| 2. Guerrier lourd | 3 |
| I. Phalange | 3 |
| II. Lancier | 3 |
| III. Barbare | 3 |
| 3. Artisan | 5 |
| I. Forgeron | 5 |
| II. Mineur | 8 |
| III. Ingénieur | 10 |
| 4. Mystique | 15 |
| I. Augure | 15 |
| II. Prêtre..... | 17 |
| III. Envoûteur | 20 |
| 5. Filou | 25 |
| I. Assassin | 25 |
| II. Voleur | 25 |
| III. Saboteur | 27 |
| 6. Soigneur | 29 |
| I. Chirurgien | 29 |
| II. Médecin..... | 30 |
| III. Alchimiste | 31 |
| 7. Récolteur | 33 |
| I. Chasseur | 33 |
| II. Pêcheur..... | 34 |
| III. Fermier | 35 |
| 8. Artiste | 39 |
| I. Conteur et saltimbanque..... | 39 |
| II. Musicien | 40 |
| III. Courtisan | 42 |

1. Guerrier léger

I. Tireur

- Peut utiliser des armes de trait : un arc, une arbalète, un javelot ou une javeline ;
- 1 arme de trait par joueur (voir chapitre « Combat », partie « Armes ») ;
- L'arme, le tireur et les projectiles seront homologués par l'organisation le samedi matin ;
- Cette spécialisation ne permet pas d'utiliser ces armes pour la chasse (voir spécialisation « Chasseur »), mais uniquement lors de combats.

II. Bretteur

- Peut utiliser une arme dans chaque main. Les combinaisons possibles sont :
 - » 1 arme courte + 1 arme à 1 main,
 - » 2 armes à 1 main.
- Par joueur, maximum 2 armes à 1 main + 1 arme courte (voir chapitre « Combat », partie « Armes ») ;

III. Tirailleur

- Peut utiliser des armes de jets : couteaux, haches de lancer ;
- Maximum 10 armes de jet par joueur (voir chapitre « Combat », partie « Armes ») ;
- Les armes de jet ne peuvent contenir de partie dure : full mousse obligatoire ;
- Cette spécialisation ne permet pas d'utiliser ces armes pour la chasse (voir classe « Chasseur »), mais uniquement lors de combats.

2. Guerrier lourd

I. Phalange

- Permet d'utiliser une arme et un bouclier ou une targe. Les combinaisons possibles sont :
 - » Bouclier / targe + arme contondante
 - » Bouclier / targe + arme courte
 - » Bouclier / targe + arme à 1 main
 - » Targe + arme bâtarde
 - » Targe + arme à deux mains
 - » Targe + arme d'hast
 - » Targe + arme de trait
- Les targes ne peuvent dépasser 30 cm de diamètre ;
- Les boucliers sont compris entre 30 et 90 cm de diamètre ;
- Les pavois sont interdits.

II. Lancier

- Permet d'utiliser une lance ;
- Maniement à deux mains obligatoirement ;
- Les armes d'hast font minimum 151 cm ;
- Combinaison avec une targe possible, si spécialisation Phalange acquise.

III. Barbare

- Utilisation d'une arme bâtarde (de 111 à 130 cm) ou d'une arme à 2 mains (131 à 150 cm) ;
- Ambidextrie impossible, bouclier non permis ;
- Combinaison avec targe possible.

3. Artisan

I. Forgeron

Toute arme (excepté armes de jet), armure ou bouclier utilisé lors d'un combat de Wargame ou d'un gros combat doit avoir sa carte de réparation associée : chaque joueur doit posséder l'équivalent de son équipement en carte ressource pour pouvoir l'utiliser (Se référer à la partie « Usure et déchargement » des Règles générales).

Ces cartes sont récupérées au début du combat par l'Orga référent avant de se lancer dans la bataille. Seul le forgeron est capable de préparer l'équipement de son clan pour la bataille à venir : il doit aller échanger l'équivalent des ressources consommées à la Halle, et devra ensuite passer du temps de RP (selon le niveau) à la forge pour chacune des cartes « Réparation » qu'il aura échangées.

Si vous décidez de mettre en place une forge dans votre campement, celle-ci devra être agréée par un organisateur avant ou pendant le TI. Sans cette agrégation, la forge n'est pas considérée comme fonctionnelle et les forgerons ne peuvent pas l'utiliser.

Certains petits objets peuvent donner quelques bonus à son porteur. Seul le forgeron peut créer ces objets qui contiendront une seule charge d'un bonus. Un artefact n'est pas chargé dès sa création, il doit être chargé avant utilisation par un prêtre. Un artefact n'a qu'une utilisation possible, ensuite il doit être rechargé auprès d'un prêtre. Un joueur ne peut porter qu'un seul artefact de chaque type.

Équipement

L'équipement fourni par l'organisation se limite à l'échoppe commune située en ville. Tout le gros matériel nécessaire (enclume et forge notamment) y est présent et ne peut être déplacé. Tout l'équipement doit être équitablement partagé entre les clans, il n'est pas autorisé de monopoliser une station en ville. Si un clan monopolise la forge, par exemple, le Chef de la Milice (ou un autre Orga) a le droit et le pouvoir de les déloger sans compensation.

a. Niveau 1

► Réparation I

- Répare les armes, boucliers et armures endommagés (à jouer RP). Les armes de jet ne doivent pas être réparées. Se référer au tableau annexe.
- Demande 1 temps de sablier par objet réparé. Seule l'armure lourde nécessite 2 temps de sablier.
- Il est nécessaire d'alimenter la forge pour chaque tranche de 3 réparations : 2 unités de bois ou 1 unité de charbon pour l'alimenter. Dès la 4ème réparation, il faut consommer à nouveau 2 bois ou 1 charbon). Les ressources consommées sont déposées à la Halle.
- Pour les réparations simples d'armes, le fer peut être remplacé à la Halle par du minerai de cuivre.

► Fabrication d'objets I

- Peut créer différents objets à acheter/échanger à la Halle avec des ressources et à réaliser à la forge. Se référer au tableau annexe.

b. Niveau 2

► Réparation II

- Répare plus vite : 2 réparations par temps de sablier. Une armure lourde équivaut à deux équipements et nécessite 1 temps de sablier à lui seul.

► Renforcement

- Permet de renforcer une armure. Une fois renforcé, l'objet ne doit plus être réparé pour l'ensemble du week-end, sauf s'il est affecté par « Briser » (le renforcement doit être réalisé à nouveau pour qu'il reprenne effet). Demande 2 temps de sablier par objet à renforcer.
- Une armure renforcée a 1 point d'armure en plus au torse, ce point d'armure n'est pas cumulable mais persistant, sauf s'il est affecté par « Briser ». Si votre armure est affectée par « Briser », vous perdez ce P. Arm. supplémentaire sur toute la zone protégée par la pièce d'armure
 - » Par exemple : votre cotte de mailles est renforcée, vous êtes touché par « Briser », en plus de perdre tous les P. Arm. de votre armure, vous n'avez plus la possibilité de réparer le P. Arm. supplémentaire acquis par « Renforcement », il vous faudra la renforcer à nouveau.

► Fabrication d'objets II

- Peut créer des nouveaux objets. Se référer au tableau annexe.

c. Niveau 3

► Réparation III

- Répare encore plus vite : 3 réparations par temps de sablier. Une armure lourde équivaut à deux équipements, celle pouvant être réparée en même temps qu'un seul autre équipement.

► Amélioration

- Permet d'améliorer une pièce d'équipement. Demande 2 temps de sablier par amélioration et par objet. Se référer au tableau annexe.
- Une fois son effet utilisé, l'équipement n'est plus considéré comme amélioré. Une même amélioration n'est pas cumulable sur un même équipement, et un équipement ne peut porter qu'une seule amélioration. Dans le cas de « Briser », l'objet enchanté doit réellement toucher sa cible pour que l'annonce puisse être faite.
- Lors de la tentative d'améliorer une arme, si un mystique n'est pas présent, les chances de réussites sont d'une sur deux (lancez une pièce et jouez le jeu).

► Fabrication d'objets III

- Peut créer des nouveaux objets. Se référer au tableau annexe.

► Gemme d'âme

- Le forgeron peut travailler une gemme imparfaite pour produire une gemme d'âme, processus nécessaire à un augure pour emmagasiner une âme dans une gemme. Voir le tableau annexe « Fabrication ».
- L'Augure devra dépenser des DP supplémentaires pour emmagasiner une âme.

d. Tableaux annexes

Réparation et renforcement

| Objet | Ressources | Renforcement |
|----------------|----------------------------|------------------------------|
| Arc | 1 bois + 1 cuir (fourrure) | 3 bois + 2 cuivre |
| Arme en métal | 1 fer + 1 charbon | 3 fer + 2 cuivre |
| Armure légère* | 2 cuir (fourrure) | 3 cuir (fourrure) + 2 cuivre |
| Armure lourde* | 2 fer | 6 fer + 2 cuivre |
| Bouclier | 1 fer + 1 bois | 3 fer + 3 bois |

* **Remarque** : une paire de jambières ou une paire de gants, par exemple, ne comptent que comme une seule pièce d'armure. Le coût n'est donc pas doublé (1 cuir permet de réparer la paire de gants en cuir).

Fabrication d'objets

| Objet | Temps (sablier) | Niveau requis | Ressources |
|-----------------------|-----------------|---------------|--|
| Bague | 1 | 1 | 1 fer + 1 or |
| Barre de fer | 1 | 1 | 2 fer + 2 charbon |
| Crochet | 1 | 1 | 1 fer |
| Hameçon | 1 | 1 | 1 fer + 1 charbon |
| Aiguille en fer | 1 | 1 | 1 fer |
| Aiguille en cuivre | 1 | 1 | 1 cuivre |
| Bracelet | 2 | 2 | 1 fer + 1 or + 1 cuivre |
| Cadenas cuivre | 2 | 2 | 1 fer + 1 cuivre + 1 charbon |
| Cadenas argent | 2 | 2 | 4 fer + 1 cuivre + 1 charbon |
| Cadenas or | 2 | 2 | 6 fer + 2 cuivre + 1 or + 3 charbon |
| Clé ou crochet cuivre | 2 | 2 | 1 fer + 1 cuivre |
| Clé ou crochet argent | 2 | 2 | 3 fer + 1 cuivre |
| Clé ou crochet or | 2 | 2 | 4 fer + 1 cuivre + 1 or |
| Piège - Entrave | 2 | 2 | 1 fer + 1 bois (+ corde pour le RP) |
| Piège de mort | 2 | 2 | 3 fer + 1 cuivre (+ corde pour le RP) |
| Collier | 3 | 3 | 1 fer + 2 or + 2 cuivre |
| Menottes | 3 | 3 | 2 fer + 1 cuivre + 1 charbon |
| Outil de torture | 3 | 3 | 2 fer + 1 cuivre + 1 charbon |
| Pièce d'or | 1 | 3 | 1 or |
| Gemme d'âme | 6 | 3 | 1 gemme imparfaite + 1 fer + 3 or + 3 DP |

Amélioration d'équipement

| Amélioration | Coût | Effet |
|----------------|-------------------------------------|---|
| Brise arme | 3 fer + 1 cuivre + 1 charbon + 2 DP | Permet d'utiliser 1 fois l'annonce « Briser » sur une arme. Celle-ci est rendue inutilisable. |
| Brise bouclier | 2 fer + 3 bois + 2 DP | Permet d'utiliser 1 fois l'annonce « Briser » sur un bouclier. Celui-ci est rendu inutilisable. |
| Terror | 2 fer + 3 soufre + 2 DP | Permet d'utiliser 1 fois l'annonce « Terror ». |
| Résiste | 2 fer + 2 cuivre + 1 DP | Permet de résister 1 fois à un « briser » |

II. Mineur

Ce monde a des mines réparties sur le terrain de jeu, reliées par des tunnels accessibles seulement aux mineurs aguerris, qui peuvent les protéger lors d'attaques ou d'écroulements. Elles produisent 1 ressource par temps de sablier (selon le niveau du mineur). Une fois les minerais extraits, jusqu'au maximum autorisé par son niveau, le mineur doit les échanger à la Halle avant de retourner miner.

Aucun mineur ne peut commencer sans formation par un mineur expérimenté. Si vous débutez en tant que mineur, trouvez un mineur expérimenté avant de vous lancer.

Équipement

L'équipement principal du mineur est à charge du joueur (il devra être approuvé pour rester TI) et comprend :

- Un casque en métal (attention un casque en cuir ne protège absolument pas des écroulements) :
 - » Permet de survivre à un écroulement.
 - » Le mineur doit posséder une carte « Armure lourde réparée » pour que le casque fasse effet (s'adresser à un forgeron). Doit être réparé après avoir été endommagé (être fair-play et déposer sa carte « Armure lourde réparée » à la Halle, puis s'adresser à un forgeron pour réparer le casque).
 - » Le mineur reste tout de même bloqué dans la mine. Il peut cependant communiquer de manière entrecoupée avec un mineur à la surface (doit parler tout bas).
- Une pioche : si le joueur n'a pas de pioche, le temps d'extraction est doublé.

Les mines

Des minerais plus ou moins précieux peuvent être trouvés dans les mines réparties sur le terrain de jeu. Seuls les joueurs possédant la spécialisation Mineur peuvent les collecter et entrer dans le monde souterrain. Ces minerais (5 types) servent à réparer les équipements ou pour d'autres recettes. Voici ce que l'on peut trouver dans les mines :

- Minerais de Charbon : noir
- Minerais de Fer : gris métallique
- Minerais de Cuivre : rouge
- Minerais de Soufre : blanc
- Minerais d'Or : doré
- Explosion : rouge et jaune
- Gemme imparfaite : bleue ou verte

Des écroulements, coups de grisou (pierre rouge et jaune) et autres mauvaises surprises peuvent survenir faisant perdre tous les minerais bruts non échangés à la Halle. Ils sont alors remis dans le sac de la mine. Un mineur avec la compétence suffisante peut s'enfuir par les tunnels et ressortir par une autre mine. Il peut aussi utiliser son canari pour prévoir le coup de grisou et fuir à temps.

Lors d'une fuite dans les tunnels (niveau 2 ou 3), après une attaque ou un écroulement, le joueur est redirigé, via un sac de numéros vers une mine de sortie. Il ne peut pas sortir par une autre mine mais peut répéter l'opération autant que nécessaire (en respectant le RP ; dans le cas d'une répétition, le joueur se déplace d'abord jusqu'à la mine visée avant de recommencer l'opération). Si la sortie est fermée pour écroulement, un second papier doit être pioché pour se diriger vers une autre mine. Pour représenter les déplacements dans les tunnels, le joueur doit croiser ses bras

(voir niveau 2). Les autres joueurs ne peuvent alors pas le voir, ni communiquer de quelque façon que ce soit avec lui. Une fois la mine éboulée, une croix doit en barrer l'accès, et une quête est nécessaire pour la rouvrir.

Par exemple, je suis niveau 2 et je tente d'échapper à un effondrement. Les étapes à suivre :

- Je tire un papier dans le sac « Numéro de mine » de la mine dans laquelle je m'engouffre.
- Je regarde le papier précisant vers quelle mine je dois me diriger, indiqué « Allez vers la mine 3 ». Je remets ensuite le papier dans le sac. Je ne connais pas encore très bien le terrain, je dois donc chercher la bonne sortie depuis les souterrains.
- Je me déplace, les bras en croix, dans les tunnels et me dirige vers la mine numéro 3. Même si je croise d'autres personnes, je ne me souviens pas de les avoir vus ni entendus (ils sont à la surface, je suis dans les souterrains).
- Dans cette mine, je tire un papier dans le sac « Numéro de mine » : le numéro inscrit m'indique « Vous êtes dans la mine 2 ». Ce n'est pas la mine par laquelle je peux sortir, je remets donc le papier dans le sac et je continue ma route dans les tunnels.
- J'arrive à une autre mine et je réitère le processus : il est indiqué « Vous êtes dans la mine 3 ».
- Je suis arrivé à la bonne sortie, je peux enfin sortir de la mine. Si je souhaite rentrer à nouveau dans les souterrains, je répète les mêmes opérations.

Un canari peut être acheté à la Halle : il permet de fuir la mine avant qu'un coup de grisou se déclare. Le mineur sacrifie alors son canari pour sortir de la mine à temps. Sans canari, le mineur se retrouve coincé dans les tunnels ou change de mine, selon son niveau.

Mine des profondeurs

Une cinquième mine est apparue, plus profondément sous la surface et accessible uniquement via le réseau de tunnels (par chance au niveau 2, ou volontairement au niveau 3). Sur le terrain de jeu, vous pourrez rencontrer cette mine des profondeurs. Elle représente l'espace souterrain accessible seulement aux mineurs selon leur niveau. En passant à côté (à la surface), vous ne pouvez ni voir qui y rentre ou sort, ni entendre ce qu'il s'y passe.

Mine sabotée

Avant de se mettre au travail, le mineur doit vérifier que la mine n'est pas sabotée en inspectant le sac de « Sabotage » pour une carte ou un objet. Si c'est le cas, la mine s'écroule, et le mineur ne peut s'en sortir que s'il a le niveau nécessaire pour s'enfuir dans les tunnels (le canari ne peut pas être utilisé pour échapper à un sabotage). Une fois la mine éboulée, une croix doit en barrer l'accès (posée par le joueur ayant provoqué l'effondrement, qu'il se soit échappé ou non), et une quête doit être effectuée pour rouvrir la mine. Le papier ou objet symbolisant le sabotage doit être ramené à la Halle.

a. Niveau 1

► Jeune mineur

- Extrait 1 minerai aléatoirement au bout de 2 temps de sablier.
- Peut transporter maximum 3 minerais bruts à la fois.
- Ne peut pas utiliser le réseau de tunnels.

- Reste bloqué dans la mine en cas d'effondrement s'il porte un casque (il est alors endommagé et doit être réparé auprès d'un forgeron), sinon il meurt et retourne directement au cimetière. Coincé dans la mine, il ne peut communiquer avec les autres qu'en chuchotant, impossible de crier.

b. Niveau 2

► Mineur expérimenté

- Extrait 1 minerai aléatoirement au bout de 1 temps de sablier.
- Peut transporter maximum 5 minerais bruts à la fois.
- Peut échapper à un effondrement en utilisant le réseau de galeries :
 - » Il ne peut pas sortir par une autre mine que celle désignée. Il peut accéder de manière aléatoire à la mine des profondeurs, uniquement accessible via les souterrains.
 - » En cas d'effondrement de la mine de sortie, il doit re-piocher un autre numéro dans le sac de cette mine et se rendre à sa nouvelle destination. (Attention : pensez à remettre le papier avec le numéro de mine dans le sac une fois l'avoir lu).

c. Niveau 3

► Explorateur des profondeurs

- Extrait 1 minerai aléatoirement au bout de 1 temps de sablier.
- Peut transporter maximum 7 minerais à la fois.
- Peut repiocher aléatoirement un minerai si le premier ne lui convient pas (Attention, le nouveau minerai est considéré comme le définitif au risque d'être un coup de grisou).
- Un coup de grisou, facilement distinguable par ses couleurs particulières, ne peut être rejeté pour repiocher un minerai. Il est alors nécessaire de sacrifier un canari pour quitter la mine à temps.
- Peut utiliser les galeries comme il le souhaite et quand il le souhaite (notamment pour se sauver d'une attaque). Il peut accéder volontairement à la mine des profondeurs, uniquement accessible via les souterrains.

III. Ingénieur

L'ingénieur peut réparer et construire de nouvelles structures, ainsi que des machines de guerre. Il doit être présent pour pouvoir manipuler les machines de guerre, y compris le bélier (il doit manipuler la machine de guerre et ne pas rester observateur). Les points de structures des éléments construits sont obtenus à la Halle en échange des ressources nécessaires. Ces points doivent être placés directement sur les structures et bien visibles. Les constructions sont conservées d'année en année : une tour encore debout à la fin d'une édition sera automatiquement reconstruite au début de l'édition suivante (le récapitulatif des constructions sera réalisé après l'annonce du TO et glissé dans le coffre de clan avec les ressources).

Équipement

L'équipement de l'ingénieur est à charge du joueur (il devra être approuvé pour rester TI) et comprend :

- Des outils : marteau, scie et autres outils que vous trouvez intéressants.
- De quoi créer une palissade mobile (voir niveau 1).

a. Niveau 1

► Construction I

- Peut construire des structures et machines de guerre. Se référer au tableau annexe.

► Réparation I

- Peut réparer des structures et machines de guerre. Se référer au tableau annexe.

► Palissade Mobile

- L'ingénieur crée une palissade expressément pour être déplacée. Les dimensions doivent être de maximum 1,5m de haut et 1,5m de large.

► Mine sabotée

- Un ingénieur peut vérifier si une mine a été piégée. Pour cela, il doit prendre 2 temps de sablier afin de vérifier si la mine n'a rien.
- Si la mine est piégée, il lui faudra 3 temps de sablier pour la rendre utilisable (retirer les cartes de sabotages présentes dans le sac « sabotage » et les ramener à la Halle).

b. Niveau 2

► Construction II

- Peut construire des nouvelles structures et machines de guerre. Se référer au tableau annexe.

► Réparation II

- Répare plus vite : réduit de 1 temps de sablier la réparation d'une structure. Les deux dernières ressources nécessaires pour clôturer la réparation sont posées en même temps.

► Amélioration

- Permet de renforcer les structures :
 - » Avec du fer : protège contre les attaques physiques.
 - » OU avec de la peau : protège les attaques de feu.
- Non cumulable : une structure ne peut être renforcée qu'avec un seul matériau.

► Barricade

- S'il reste auprès d'une palissade ou porte et qu'il la tient (à jouer RP), il double le nombre de points de structures.
- Une fois les points de structures tombés à zéro, la structure est détruite.
- L'ingénieur ne peut rien faire d'autre que maintenir la structure (il ne peut combattre, échanger des ressources, etc.)
- Non cumulable : un seul ingénieur maximum pour soutenir une structure.

c. Niveau 3

► Construction III

- Peut construire des nouvelles structures et machines de guerre. Se référer au tableau annexe.
- Peut se lancer dans la construction d'une Merveille (voir partie « Wargame »).
 - » Elle doit être construite TO en plusieurs niveaux (comme plusieurs étages d'une pyramide) et rester TI.
 - » Quand un ingénieur construit une Merveille, il ne peut pas se lancer dans d'autres constructions : il est dévoué à cette tâche unique en l'honneur du/des Dieu(x).
 - » Pour officialiser sa construction, un rituel doit être effectué par un prêtre en la présence d'au moins un Orga.

► Réparation III

- Répare encore plus vite : réduit de 2 temps de sablier la réparation d'une structure. Les dernières ressources nécessaires pour clôturer la réparation sont posées en même temps.

► Expert

- Réduction de 1 tiers des ressources nécessaires pour les constructions (sauf pour la merveille).
- Réduction à la moitié des ressources nécessaires pour les réparations (sauf pour la merveille). Le total restant de ressources est arrondi au supérieur (si besoin de 9 ressources, il ne doit plus en utiliser que 5).

► Ingénieurs

- S'il est présent avec un autre ingénieur, il réduit le temps de moitié pour la construction d'une structure de l'ingénieur (uniquement la construction, pas la réparation).

d. Tableaux annexes

Tableau des constructions

| Niveau requis | Structure | Temps (sablier) | Ressources | Pts de structure max |
|---------------|-----------------------|-------------------------|--------------------------------------|----------------------|
| 1 | Porte | 1 sablier par ressource | 6 bois + 6 fer | 4 |
| 1 | Palissade | | 9 bois + 3 fer | 7 |
| 1 | Bélier | | 6 bois + 6 fer | 10 |
| 1 | Palissade mobile | | 9 bois + 3 fer | 7 |
| 2 | Tour | | 12 bois + 6 fer | 10 |
| 2 | Baliste | | 12 bois + 6 fer | 4 |
| 3 | Catapulte / trébuchet | | 12 bois + 6 fer | 4 |
| 3 | Merveille | 4 actes | 15 bois + 8 cuivre + 8 argent + 8 or | 13 |

Tableau des réparations

| Niveau requis | Structure | Temps (sablier) | Ressources par pt de structure | Pts de structure rétablis max |
|---------------|-----------------------|-------------------------|-------------------------------------|-------------------------------|
| 1 | Porte | 1 sablier par ressource | 1 bois + 2 fer | Jusque 3 |
| 1 | Palissade | | 2 bois + 1 fer | Jusque 6 |
| 1 | Bélier | | 2 bois + 2 fer | Jusque 9 |
| 1 | Palissade mobile | | 2 bois + 2 fer | Jusque 6 |
| 2 | Tour | | 3 bois + 1 fer | Jusque 9 |
| 2 | Baliste | | 3 bois + 2 fer | Jusque 3 |
| 2 | Mine | | 3 bois + 1 fer | Mine réutilisable |
| 3 | Catapulte / trébuchet | | 3 bois + 3 fer | Jusque 3 |
| 3 | Merveille | | 2 bois + 1 cuivre + 1 argent + 1 or | Jusque 12 |

Tableau des améliorations

| Matériau utilisé | Temps (sablier) | Ressources | Pts de structure supplémentaires |
|------------------|-------------------------|------------|----------------------------------|
| Peau | 1 sablier par ressource | 9 fourrure | 3 |
| Fer | | 9 fer | 3 |

4. Mystique

I. Augure

Intermédiaire privilégié entre les morts et les vivants, l'augure peut, d'une certaine manière, communiquer avec les esprits et interagir avec leur royaume.

Équipement

L'équipement principal de l'Augure est à charge du joueur (il devra être approuvé pour rester TI) et comprend :

- Tout élément nécessaire aux rituels et runes de protection.

a. Niveau 1

► Vision

- Permet de voir les morts et d'interagir avec eux. Sans effectuer un rituel, l'augure ne peut que sentir une présence indéfinie.
- Les esprits souhaitant interagir avec le monde des vivants doivent trouver un Augure, et lui taper sur l'épaule, la seule façon pour lui de sentir leur présence.
 - » L'augure va préparer un rituel pour appeler l'esprit (jouez RP pendant environ 3-4min) et pourra communiquer uniquement par mime avec l'Augure, sans mot ni bruit.
 - » Durant ce rituel, l'Augure doit tracer un cercle au sol (entre 1 et 2 mètres de diamètre environ) qui limite la surface où la communication pourra s'effectuer. Si l'un des deux sort de ce cercle, la communication est rompue et tout le rituel doit être refait à partir de zéro.
 - » La communication entre un esprit et un augure n'est pas permanente : l'augure dispose de 5 minutes à compter de la fin du rituel pour discuter (par mimes) avec l'esprit. Passé ce délai, l'augure ne peut pas retenter une Vision tout de suite avec le même esprit, au risque de perturber l'équilibre entre les mondes et de mourir subitement.
 - » Un deuxième Augure situé à proximité d'un Augure ayant terminé son rituel de Vision ne comprend pas les échanges entre le premier Augure et l'esprit. Il ne peut pas non plus entrer en communication avec l'esprit. Durant le temps de la communication, le deuxième Augure est comme un simple mortel : il ne voit qu'un homme regardant et gesticulant dans le vide.
- L'esprit est libre d'aider l'Augure ou non, voire de le flouer.
- Dans un cas exceptionnel où la communication peut dépasser le cercle de rituel (avec autorisation d'un Orga à proximité), l'esprit et l'Augure ne peuvent se déplacer qu'en marchant.

► Terror I

- L'augure peut dominer un et un seul esprit à la fois (annonce : « Esprit ! Tu es à moi »). Il doit le libérer avant 20min de possession (annonce : « Esprit vas-t-en »).
- Il peut envoyer l'esprit vers un adversaire en criant « Terror ». L'adversaire ciblé doit courir pendant 10 sec dans la direction opposée de l'esprit.
- L'Augure perd l'esprit, qui est alors libéré.

► Emmagasiner I

- Un augure peut emmagasiner 1 âme dans une gemme d'âmes (réalisée auprès d'un forgeron) pour provoquer un « Terror » plus tard dans le jeu.
- Comment procéder ?
 - » Acheter ou faire réaliser une gemme auprès d'un forgeron.
 - » Capturer un esprit : l'augure doit réaliser une incantation de plus ou moins 10 sec sur un esprit et utiliser 1 DP (qu'il donne à l'esprit).
- Comment utiliser l'âme ?
 - » Quand il le souhaite, le joueur peut envoyer 1 « Terror » sur un adversaire.
 - » La gemme d'âmes est épuisée et doit être rechargée.
 - » Attention : une seule gemme d'âmes par augure, sinon c'est instable et l'augure explose (mort immédiate).

b. Niveau 2

► Protection

- Un Augure peut protéger un lieu en apposant une rune de protection (voir ci-contre). Un esprit ne peut se trouver à moins de 5m d'une rune de protection.



► Terror II

- L'augure peut dominer 2 esprits à la fois (annonce : « Esprit ! Tu es à moi »). Il doit les libérer avant 20min de possession (annonce : « Esprit vas-t-en »).
- Il peut envoyer chacun de ses esprits vers un adversaire en criant « Terror » (1 « Terror » par esprit, donc jusque 2 « Terror » en même temps). L'adversaire ciblé doit courir pendant 10 sec à l'opposé de l'esprit.
- L'Augure perd l'esprit, qui est alors libéré.

► Emmagasiner II

- Un augure peut emmagasiner 2 âmes dans une gemme d'âmes (réalisée auprès d'un forgeron). 1 DP par âme.
- Attention : une seule gemme d'âmes par augure, sinon c'est instable et l'augure explose (mort immédiate).

c. Niveau 3

► Renvoi

- Un augure peut obliger un esprit à aller directement au cimetière : il annonce simplement « Esprit, je te libère » en le pointant du doigt. Il peut le faire pour renvoyer un « Terror » non utilisé.
- Coût : 5 sec de préparation.

► Terror III

- L'augure peut dominer 3 esprits à la fois (annonce : « Esprit ! Tu es à moi »). Il doit les libérer avant 20min de possession (annonce : « Esprit vas-t-en »).
- Il peut envoyer chacun de ses esprits vers un adversaire en criant « Terror » (1 « Terror » par esprit, donc jusque 3 « Terror » en même temps). L'adversaire ciblé doit courir pendant 10 sec à l'opposé de l'esprit.
- L'Augure perd l'esprit, qui est alors libéré.

► Emmagasinier III

- Un augure peut emmagasiner 3 âmes dans une gemme d'âmes (réalisée auprès d'un forgeron). 1 DP par âme.
- Attention : une seule gemme d'âmes par augure, sinon c'est instable et l'augure explose (mort immédiate).

II. Prêtre

Intermédiaire privilégié entre les hommes et les Dieux, le prêtre apporte les messages des divinités pour récompenser la ferveur des croyants.

Rappel : DP = Divinity Point / Point de Divinité

Équipement

L'équipement principal du Prêtre est à charge du joueur (il devra être approuvé pour rester TI) et comprend :

- Tout élément nécessaire aux rituels et à la construction de l'autel.

Obtenir des DP

- Par la prière (1 DP maximum par joueur participant à la prière).
 - » Un prêtre peut organiser une prière avec plusieurs personnes en même temps. Chaque joueur reçoit 1 DP maximum à la fin de la prière.
 - » Si un ou plusieurs musiciens accompagnent la prière, le prêtre peut distribuer 1 DP bonus à chaque participant (2 DP donné à chacun). Non cumulable (un plus grand nombre de musiciens n'augmentent pas le nombre de DP distribué).
 - » Si la prière est effectuée à l'autel dans la ville principale, des bonus peuvent avoir lieu.
 - » Cadeau des dieux pour un mariage.

Utiliser les DP

- Recharger des artefacts (enchantement).
- Pour des actions mystiques : bénédictions, résurrections, soin, etc.

Remarques

- Un prêtre doit bien séparer ses DP personnels de ceux à donner aux autres joueurs (2 bourses différentes seront distribuées). Un prêtre peut obtenir des DP personnels en priant auprès d'un autre prêtre.
- Un prêtre ne peut aller prier auprès d'un prêtre de son propre clan.

- Un prêtre ne peut refuser une demande de prière de la part d'un joueur, quel que soit son clan.
Attention : c'est la personne qui est soignée et/ou bénie qui doit payer le nombre de DP nécessaire.

a. Niveau 1

► Soin divin mineur

- Récupère 1 PV (pas 1 P. Arm.) à une zone.
- Coûte 4 DP.

► Recharge objets I

- Peut recharger l'enchantement des bagues.
- Coût : 4 DP pour l'enchantement par objet (payés par l'acheteur ou les DP personnels du prêtre).

► Enchantement de Bague

- Résistance : permet d'ignorer la première touche.
- Sincérité : permet de mentir à un interrogatoire (la victime torturée répond aux 3 questions, mais peut mentir selon son envie ; aucune annonce « Résiste » pour maintenir le doute et le jeu RP).
- Coût : Voir « Recharge ».

► Construction autel

- Un autel bien construit et béni par les dieux permet une réduction de 1 DP pour tous les soins divins, bénédictions et enchantements demandant un coût en DP (minimum 1 DP).
- Pas de cumul d'autels possible : même s'il y a plusieurs autels sur un même lieu, la réduction n'est que de 1 DP.
- **Remarques** : L'autel doit être agréé par un Orga.

b. Niveau 2

► Soin divin

- Récupère 1 PV (Remarque : pas 1 P. Arm.) à une zone.
- Coûte 3 DP.

► Recharge objets II

- Peut recharger l'enchantement des bagues et bracelets.
- Coût : 3 DP pour l'enchantement par objet (payés par l'acheteur ou les DP personnels du prêtre).

► Enchantement de Bracelet

- Vitalité : donne 1 PV supplémentaire à chaque zone. Une fois perdu, le PV ne peut être récupéré par un soin. Pour les récupérer, il faut recharger le bracelet auprès d'un Prêtre.
- Force : permet de taper une seule fois à 2 points de dégâts (en annonçant « 2 »).
- Coût : Voir « Recharge ».

► Bénédiction

- Le prêtre est capable de lancer 2 bénédictions (voir la liste plus bas), à fixer dès son passage de niveau :
 - » La bénédiction « Contre lenteur » : permet d'annuler les effets du sort "Lenteur" (voir Envoûteur niveau 3) ,
 - » Une bénédiction liée à la Divinité dont il se sent le plus proche.
- Il peut alors bénir un individu afin de lui faire profiter de l'utilisation d'une compétence à usage unique, selon la Divinité choisie. A sa mort, la personne bénie ne peut bénéficier plus de sa bénédiction s'il ne l'a pas utilisée : un nouveau rituel doit être mené.
- Une seule bénédiction à la fois par joueur (non cumulable). Une fois la bénédiction utilisée, elle ne se réactive pas automatiquement à l'acte suivant : il est nécessaire d'effectuer un nouveau rituel dès l'acte suivant, comme une nouvelle bénédiction.
- Le coût est de 3 DP pour chaque bénédiction. Le prêtre doit organiser un petit rituel (1 à 2 minutes minimum) sur la personne visée.

Liste des bénédictions selon le dieu

- » **Odin** : 1 PV supplémentaire au torse jusqu'au prochain acte. Ce PV disparaît après avoir été perdu. La bénédiction disparaît après utilisation, mort du béni ou à la fin de l'acte.
- » **Freya** : 1 utilisation de « Fuite ». La bénédiction disparaît après utilisation ou mort du béni.
- » **Thor** : résiste 1 fois à « Briser ». La bénédiction disparaît après utilisation ou mort du béni.
- » **Loki** : vous pouvez « Voler à distance » 1 fois par acte : vous désignez à la Halle un joueur de votre choix. Le responsable de la Halle ira prendre les possessions de sa bourse.
- » **Hel** : lors de sa prochaine mort le béni pourra revenir à la vie sans payer de DP (valable uniquement au cimetière). La bénédiction disparaît après utilisation ou mort du béni. Si le béni revient à la vie sans utiliser sa bénédiction, celle-ci disparaît également.
- » **Jord** : permet la semence d'une ressource en plus en fonction du niveau sans coût de sablier. La bénédiction disparaît après utilisation ou mort du béni.
- » **Brokk et Eitri** : la réparation d'un et un seul équipement ne prend aucun temps de sablier. La bénédiction disparaît après utilisation ou mort du béni.

c. Niveau 3

► Soin divin Majeur

- Récupère 1 PV (pas 1 P. Arm.) à une zone.
- Coûte 2 DP.

► Recharge objets III

- Peut recharger l'enchantement des bagues, bracelets et colliers.
- Coût : 2 DP pour l'enchantement par objet (payés par l'acheteur ou les DP personnels du prêtre).

► Enchantement de Collier

- Résurrection : permet de ressusciter une fois sans coût (voir règles de résurrection).
- Compétence : permet l'utilisation d'une compétence spéciale une fois (égorgement, assommé, résiste, etc.) au choix du joueur, excepté les annonces réservées aux Orgas et PPJ (voir tableau des annonces).

- Coût : Voir « Recharge ».

► Résurrection

- Peut ressusciter un mort sur place. Coûte 3 DP.
- Un esprit peut demander à être ressuscité par un prêtre en passant par l'intermédiaire d'un Augure ou par un prêtre multiclassé Augure.
 - » Le joueur doit trouver un Augure, lui taper sur l'épaule. Ce dernier va préparer un rituel pour appeler l'esprit. Celui-ci pourra communiquer uniquement par mime avec l'Augure.
 - » Si vous aviez une maladie ou un malus avant de mourir : ceux-ci reviennent au niveau de base (ex : vous êtes mort à cause d'une maladie de stade aggravé, celui-ci repart au stade de base (voir maladies)).

III. Envoûteur

L'envoûteur aime notamment manipuler les personnes qui l'entourent, soit directement (ramasser des esclaves et les vendre à des tierces personnes, ou de les utiliser à des fins personnelles), soit indirectement (obtenir des réponses, d'une façon ou d'une autre). Pour cela il doit posséder sur lui de quoi entraver les mains de ses esclaves et acheter de quoi les marquer (collier de chaînes, vêtement en jute, etc.), trouver une victime dans le coma, l'entraver, la soigner (s'il possède la compétence, sinon il peut travailler de pair avec un chirurgien) et faire un rituel d'asservissement (moment RP). Il est le seul à pouvoir faire cette action et vendre des esclaves.

Tous les rituels demandent un minimum de préparation, de temps pour fonctionner et bien évidemment d'un moment RP. Par exemple : on peut attacher le supplicé à une chaise ou un arbre et le torturer mentalement ou physiquement (en respectant la personne en face de soi) ou encore utiliser des « drogues » qui modifient la perception de l'environnement, de l'encens, etc. Au joueur de faire marcher son imagination.

Attention : par sécurité TO, le joueur ne peut être bâillonné et doit être capable de se libérer seul en cas de nécessité (suivre les mêmes précautions que pour la « Torture »).

L'envoûteur, contrairement au courtisan, asservit sa cible grâce à des rituels particuliers. L'esclave perd alors son sens moral, son libre arbitre voire sa volonté propre. L'esclave est identifiable et a des devoirs et quelques droits (limité à certaines actions et certains niveaux de spécialisations). Un esclave ne peut donc pas être utilisé comme espion incognito, marchand ou autre, puisqu'il est identifiable comme appartenant à son propriétaire.

Équipement

L'équipement de l'Envoûteur est à charge du joueur (il devra être approuvé pour rester TI) et comprend :

- De quoi entraver : corde, chaîne, etc.
- De quoi asservir : collier de chaînes (fourni par l'organisation à la Halle de commerce).
- De quoi faire ses rituels (au joueur de préparer son RP).
- Un jeu de carte comprenant 2 As, 2 Rois, 2 Dames, 2 Valets et 2 « 10 ».
- 2 bandeaux nominatifs ou avec un signe distinctif reconnaissable par vous-même.
- Ses propres outils de torture (à fournir TO, mais devront être fabriqués TI par un forgeron)

a. Niveau 1

► Vol de DP

- L'envoûteur peut voler 1 DP sur un cadavre, il annonce « Vol de DP ».
- Il doit choisir entre fouiller la victime ou lui voler un DP. Si la victime ne possède plus qu'un seul DP, l'envoûteur ne peut pas le lui voler NI tenter une fouille par après : sa tentative échoue et est comptabilisée.
 - » Par exemples : vous voyez un cadavre après un champ de bataille. Vous avez deux possibilités : soit vous fouillez pour récupérer de l'argent et/ou des objets, soit vous volez des DP. Dans un cas comme dans l'autre, si le joueur n'a rien sur lui (on compte sur le fairplay), la tentative est échouée et il n'est plus possible de le fouiller, de le voler ou de le maudire.
- Il ne peut pas voler le DP d'un joueur déjà fouillé, volé ou maudit par un autre envoûteur.
- 3 fois par acte. Une tentative échouée est comptabilisée.

► Marchand d'esclaves I

- Il peut transformer un joueur dans le coma en esclave via un rituel d'asservissement.
- Il peut récolter maximum 1 esclave par champ de bataille à la fois.
- Il peut posséder maximum 3 esclaves à la fois.
- Si l'envoûteur est tué (s'il devient un esprit), ses esclaves sont libérés et recouvrent leurs droits d'hommes libres.

► Rituels I

- **Interrogatoire**
 - » Permet d'avoir une chance supplémentaire lors d'une phase de torture.
- **Asservissement**
 - » L'envoûteur doit d'abord trouver une victime dans le coma, l'entraver et faire un rituel d'asservissement.
 - » Durée : 100 sec (à jouer RP)
 - » Peut s'effectuer sur l'esclave d'un autre propriétaire s'il est dans le coma.
 - » Une fois l'esclave capturé il devient la propriété de l'Envoûteur (voir « Memento du propriétaire » dans les règles « Générales », section « Ressources ») jusqu'à ce que l'esclave soit vendu ou libéré.

b. Niveau 2

► Marchand d'esclaves II

- Il peut écraser la volonté de ses esclaves.
- Il peut récolter un maximum de 2 esclaves par champ de bataille.
- Il peut posséder maximum 4 esclaves en même temps.

► Rituels II

- **Malédiction d'inversion de dextérité**

- » Peut maudire un joueur dans le Coma, il annonce « Malédiction inversée ». Coûte 3 DP. La cible peut s'en défaire en payant 3 DP à la halle.
- » À la suite de sa résurrection, le joueur se voit inverser sa dextérité (il doit combattre, écrire, manger, etc. de sa main gauche si la personne est droitère et inversement).
- » Utilisation d'un bandeau nominatif : l'envoûteur doit avoir 2 bandeaux avec son nom TI noté dessus ou un signe distinctif. Lorsqu'il maudit un cadavre, la victime doit porter ce bandeau autour du bras (maximum 2 bandeaux par envoûteur).
- » Ne peut pas s'effectuer sur un joueur déjà fouillé, volé ou maudit par un autre envoûteur.

- **Écrasement d'esprit combatif**

- » Il asservit complètement un esclave : il n'a plus de volonté propre.
- » Rituel de 5 minutes par esclave.
- » Peut s'effectuer sur l'esclave d'un autre propriétaire.
- » Si l'Envoûteur est tué, ses esclaves sont libérés et recouvrent leurs droits d'homme libre.

- **Négociation**

- » Lorsqu'un des membres de son clan est capturé, il est considéré comme négociateur et peut donc aller négocier la libération de l'esclave en question avec son propriétaire.
- » Le négociateur et le propriétaire de l'esclave ont chacun les mêmes cartes faces cachées devant lui (jeu de carte : 10-Valet-Dame-Roi-As, 2 exemplaires chacun). Chaque joueur répartit ses cartes dans l'ordre qu'il souhaite. (L'As bat le Roi, qui bat la Dame, qui bat le Valet, qui bat le 10, qui bat l'As).
- » La négociation se divise en 2 manches :
- » 1/ pour savoir si oui ou non le maître accepte de revendre son esclave. Si le négociateur remporte la manche, on passe à la deuxième manche. Si le propriétaire de l'esclave remporte la manche, la négociation est finie : l'esclave n'est pas à vendre.
- » 2/ pour le prix de la vente : pour chaque carte, le négociateur place 1 PO pour chacune de ces cartes (donc 5). Chaque duel gagné, il récupère sa pièce. S'il perd il donne sa pièce au propriétaire de l'esclave.
- » Lors de chaque manche, chacun va retourner la première carte (on regarde qui remporte), ensuite la seconde (on regarde qui remporte), puis la troisième, la quatrième et enfin la cinquième. On regarde alors celui qui aura remporté le plus de duels.

c. Niveau 3

► Marchand d'esclaves III

- Il peut anéantir l'esprit d'un et un seul de ses esclaves personnels.
- Il peut récolter un maximum de 3 esclaves par champs de bataille.
- Il peut posséder maximum 5 esclaves en même temps.
- Si l'envoûteur est tué, ses esclaves sont libérés et recouvrent leurs droits d'homme libre (excepté celui sous l'emprise du rituel de torture).

► Rituels III

- **Lenteur**

- » Annonce « Lenteur ! ». Formulez une phrase RP de minimum 2 à 3 secondes pour la lancer. Par exemple : « Lenteur ! Sois glacé par l'éternité de Hel, mortel destiné au trépas. ». Le joueur visé est obligé de marcher.
- » Coûte 3 DP.
- » Pour s'en défaire, le joueur doit se faire bénir par un prêtre et payer 3 DP ou mourir.

- **Malédiction**

- » Annonce « Malédiction ! ». Le joueur visé perd les améliorations sur ses armes (briser et résiste) et tous ses artefacts doivent être rechargés.
- » Coûte 3 DP.

- **Torture**

- » Par ce rituel, il peut anéantir l'esprit d'un et un seul de ses esclaves personnels (pas pour un autre propriétaire).
- » Il peut alors utiliser cet esclave comme combattant ou comme protecteur personnel. o Le seul moyen de le libérer est d'utiliser un rituel de libération.
- » Si son propriétaire meurt, l'esclave reste toujours sous l'influence du rituel et retournera auprès de celui-ci lorsqu'il reviendra des morts.
- » Demande 10 minute de rituel.

- **Libération**

- » Par ce rituel, l'esclave sous l'emprise du rituel de torture peut recouvrer ses droits d'homme libre
- » Demande 10 minutes de rituel.

5. Filou

I. Assassin

Expert du camouflage et des éliminations discrètes, il frappe depuis l'ombre pour abattre ses cibles avec précision. Son expertise en poisons et lames lui permet de neutraliser rapidement ses ennemis.

a. Niveau 1

► Égorgement I

- À l'aide d'une dague et en arrivant discrètement dans le dos de sa cible, l'assassin annonce « Égorgement ».
- La victime égorgée passe directement au stade coma (doit rester 100 sec au sol avant de devenir un esprit), et peut alors être fouillée, volé de ses DP ou maudite. La victime ne peut pas être soignée.
- Utilisation : 3 fois par acte.
- Attention : un adversaire portant un gorgerin ou un camail doit être égorgé 2 fois avant de mourir : le premier coup ne fait qu'endommager l'élément de protection.

b. Niveau 2

► Égorgement II

- 5 fois par acte.

► Assommer

- À l'aide d'un objet contondant en mousse (pommeau, caillou en mousse, etc.) d'assommer un joueur s'il le touche à l'arrière du crâne. Annonce « Assommer ».
- Attention : si l'adversaire porte un casque, il n'est pas possible de l'assommer.

c. Niveau 3

► Égorgement III

- 7 fois par acte.

► Lame empoisonnée

- L'assassin peut empoisonner la lame à l'aide d'une fiole de poison (à obtenir auprès d'un alchimiste ; verser le contenu de la fiole sur le sol comme si vous la mettiez sur votre lame).
- Annonce « Poison » lors de la première touche sur un autre joueur. Le joueur a 30 sec pour prendre un contre-poison sinon il tombe dans le coma.

II. Voleur

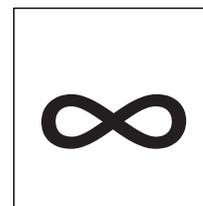
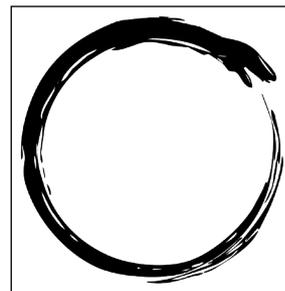
Agile et discret, le voleur excelle dans l'art du vol et de la filature. Toujours à l'affût, il dérobe facilement les bourses les moins bien attachées et le contenu des coffres les moins bien gardés.

Équipement

L'équipement du voleur est à charge du joueur et comprend : des pinces à linge personnalisées (dessin, couleur, etc.) vous permettant de reconnaître votre pince à linge quand vous allez à la Halle pour récupérer les biens volés.

Vol

Les coffres et lieux ayant le sigle d'Ouroboros (serpent qui se mange la queue), peuvent être ouverts si déverrouillés. Vous ne pouvez voler le coffre mais bien ce qu'il contient (se référer à la partie « Vol »). Ceux ayant le sigle d'antivol (sigle « infini ») ne peuvent être volés ou déplacés. Un coffre qui a été forcé une fois (crochet visible dans le cadenas), n'est volé qu'une seule fois jusqu'à ce que son propriétaire le remarque (il doit retirer le crochet et remplacer le cadenas).



a. Niveau 1

► Vol à la tire

- Permet de voler les poches d'un joueur vivant (en suivant les règles) s'il parvient à lui fixer une pince à linge au niveau de la bourse, de la ceinture ou d'un sac. Le voleur ne doit pas se faire repérer, ni par sa victime, ni par un autre joueur présent.
- La pince à linge doit être reconnaissable par le voleur et l'aubergiste : pensez à ajouter un signe distinctif.
- Une fois la pince à linge mise en place, le voleur doit l'annoncer au responsable de l'auberge qui ira récupérer les possessions de la victime.
- Si un joueur voit qu'il a une pince à linge fixée sur lui, il doit impérativement la laisser et ne plus toucher à sa bourse et aller voir le responsable de la Halle ou celui de l'Auberge.

► Fuite I

- Les adversaires doivent laisser le voleur fuir pendant 10 sec lorsque celui-ci crie « Fuite ». Le voleur doit fuir hors de vue de ses adversaires, il ne peut pas réengager directement le combat.
- Utilisation : 1 fois par acte.

b. Niveau 2

► Crochetage

- Permet de crocheter les serrures des coffres. Peut acheter des crochets auprès de la Halle ou d'un forgeron. Une fois votre crochet utilisé, vous devez le laisser dans le cadenas. Temps de 2 sabliers par crochet.
- Remarques :
 - » Lorsque vous crochetez un coffre, vous pouvez voler une partie des ressources et de l'argent qui s'y trouvent (se référer à la partie « Vol ») (un rappel des règles se trouve dans chaque coffre de clan).
 - » Une fois un coffre déjà forcé (présence d'un crochet ou plusieurs crochets dans le cadenas), vous ne pouvez le voler à nouveau.
 - » Il existe plusieurs types de crochets et correspondants à certains types de cadenas.

► Fuite II

- Les adversaires doivent laisser le voleur fuir pendant 10 sec lorsque celui-ci crie « Fuite ». Le voleur doit fuir hors de vue de ses adversaires, il ne peut pas réengager directement le combat.
- Utilisation : 2 fois par acte.

c. Niveau 3

► Fuite III

- Les adversaires doivent laisser le voleur fuir pendant 10 sec lorsque celui-ci crie « Fuite ». Le voleur doit fuir hors de vue de ses adversaires, il ne peut pas réengager directement le combat.
- Utilisation : 3 fois par acte.

III. Saboteur

Expert en explosifs, le saboteur crée le chaos en détruisant infrastructures et équipements ennemis. Il est également le seul à pouvoir enflammer des projectiles en combinant certaines ressources. Stratège de l'ombre, il affaiblit l'adversaire sans jamais se dévoiler, allant jusqu'à infiltrer les camps adverses.

Équipement

L'équipement du saboteur est à charge du joueur (il devra être approuvé pour rester TI) et comprend :

- Marteau et autres outils pour saboter.
- Fioles, alambic pour créer les bombes et autres explosifs.
- Petites balles en mousse pour représenter les fumigènes (fournies par l'orga en échange des ressources).

a. Niveau 1

► Sabotage structure I

- S'il se trouve contre une structure (palissade, porte ou tour) ou une machine de guerre, le saboteur peut détruire 1 point de structure par temps de sablier. Sabotage à bien jouer RP.
- Attention : un seul saboteur par section de structure (ex : un seul saboteur pour une section de palissade ou une tour).

► Sabotage de mines

- Un saboteur peut prendre le temps de piéger une mine. Pour se faire, il doit passer 3 temps de sablier près de la mine. Il place ensuite une carte représentant le sabotage dans le sac prévu à cet effet dans la mine. Cette carte est à aller chercher à la Halle en début de jeu.
- Lorsque le mineur commence à miner, il doit d'abord vérifier qu'il n'y a pas de carte/objet dans le sac. Si la carte/objet est présent, le mineur doit le prendre pour le ramener à la halle. Il n'est pas possible de se sauver avec un oiseau.

► Création du feu

- Le saboteur est le seul à pouvoir créer le produit capable d'enflammer les flèches et autres munitions pour les machines de guerre.
- Nécessite 1 ressource de soufre par munition enflammée (1 flèche, 1 carreau, etc.), représentée par un bandeau rouge attachée à celle-ci.
- Les bandeaux rouges peuvent être fixés sur les flèches, les torches, les carreaux de balistes et les munitions de catapultes et de trébuchets.
- Se référer aux règles générales concernant « Enflammer ».

b. Niveau 2

► Sabotage structure II

- S'il se trouve contre une structure (palissade, porte ou tour) ou une machine de guerre, le saboteur peut détruire 2 points de structure par temps de sablier. Sabotage à bien jouer RP.
- Attention : un seul saboteur par section de structure (ex : un seul saboteur pour une section de palissade ou une tour).

► Fabrication de mini bombes

- Le saboteur peut créer des petites bombes de fumigène qu'il peut lancer sur ses adversaires. S'il touche l'adversaire, il annonce « Cécité », l'ennemi doit alors fermer les yeux pendant 10 sec.
- Seul le saboteur peut lancer ses bombes.
- Pour créer une bombe, il faut 3 temps de sablier, 3 minerais de soufre et 3 minerais de charbon. Cette fabrication doit s'effectuer à la Halle.

c. Niveau 3

► Sabotage structure III

- S'il se trouve contre une structure (palissade, porte ou tour) ou une machine de guerre, le saboteur peut détruire 3 points de structure par temps de sablier. Sabotage à bien jouer RP.
- Attention : un seul saboteur par section de structure (ex : un seul saboteur pour une section de palissade ou une tour).

► Utilisation de la porte secrète

- Dans chaque camp une porte secrète est installée par un Orga. Seul un saboteur connaît son existence et sait comment l'emprunter. Il ne peut pas montrer aux autres joueurs le chemin.
- Il peut utiliser la porte quand il veut mais attention : s'il est pris et torturé et que l'on découvre comment il est rentré dans un camp, il ne pourra plus utiliser la porte avant le jour suivant.

6. Soigneur

I. Chirurgien

Dès qu'un joueur dans le coma se fait soigner par un chirurgien, le décompte des 100 sec s'arrête automatiquement (ex : je suis dans le coma je suis arrivé à 50 sec lorsqu'un guérisseur vient voir pour me soigner, j'arrête de compter immédiatement). La tente médicale est zone neutre, zone stérile. Donc aucune blessure ne peut s'y infecter (peu importe le niveau du chirurgien, il n'y a aucun risque d'attraper une maladie).

Infection : le patient devra peut-être tirer un petit caillou dans la bourse du chirurgien (barbier, niveau 2) : s'il est noir, le patient attrape une infection (maladie). Le sac de petits cailloux et les maladies à distribuer (en cas de tirage de caillou noir) est à récupérer à l'accueil avant le lancement du jeu. Si le stock de maladies est épuisé, s'adresser à la Halle.

Équipement

L'équipement du chirurgien est à charge du joueur (il devra être approuvé pour rester TI) et comprend :

- Des bandeaux,
- Des crèmes (Nivea ou autre),
- Outils : scalpel, couteau, pinces, fil pour recoudre, aiguilles pas trop piquantes), etc,
- Bouteille/outre avec de l'eau pour nettoyer les blessures,
- Maquillage (ou rouge à lèvres) : pour dessiner des cicatrices (si vous voulez être très RP),
- Un sablier (fourni par l'organisation).

a. Niveau 1

► Boucher : stabilisation

- Permet de stopper l'hémorragie d'un membre blessé.
- Le boucher doit suturer la plaie pendant 1 temps de sablier (jeu RP), puis nouer un bandage autour de la blessure.
- A expliquer au joueur soigné pendant le traitement : il peut alors utiliser son membre normalement jusqu'à la fin du combat. Dès le combat fini, la blessure s'applique de nouveau et le joueur doit aller voir un barbier (Chirurgien de niveau 2 minimum). S'il reçoit un second coup sur le même membre, le joueur ne peut plus combattre et doit aller voir un barbier (à préciser au joueur que vous soignez).

b. Niveau 2

► Barbier : guérison légère

- Il peut guérir une blessure à un membre mais avec un risque d'infection.
- Le barbier doit soigner la plaie pendant 2 temps de sablier (jeu RP), puis nouer un bandage autour de la blessure.
- Le joueur récupère directement le PV du membre mais il doit piocher un caillou de maladie : blanc (il n'a rien) ou noir (le barbier lui donne une maladie : il doit jouer les symptômes).

c. Niveau 3

► Chirurgien : guérison poussée

- Il peut guérir une blessure à un membre sans risque d'infection.
- Le chirurgien doit soigner la plaie pendant 1 temps de sablier (jeu RP), puis nouer un bandage autour de la blessure. Le joueur récupère directement le PV du membre sans tirer de caillou.

II. Médecin

Spécialiste des soins, le médecin sauve des vies en soignant les personnes atteintes de diverses maladies et en administrant des remèdes. Sa connaissance des symptômes et des traitements le rend indispensable pour maintenir ses alliés en pleine forme.

Le diagnostic d'un médecin se fait via un moment de RP : Il pose des questions à son patient, lui fait une « auscultation » (en respectant bien sûr son patient). En fonction de ce qu'il peut observer chez le malade, il consulte ses grimoires et décide du traitement adéquat. Il concocte ensuite lui-même ses propres remèdes (il ne peut pas concocter de potions d'alchimie) (les ingrédients sont obtenus à prix coutant à la Halle ou directement auprès d'un Alchimiste), qu'il donne immédiatement au patient, devant lui. Une fois le remède consommé par le patient (la méthode d'utilisation varie selon le remède), le médecin prend la fiche maladie du malade et la compare à la maladie diagnostiquée (se référer aux règles générales, la partie « Maladies »).

Équipement

L'équipement du médecin est à charge du joueur (il devra être approuvé pour rester TI) et comprend :

- Outils : petit marteau, cornet (pour écouter la respiration), pinces, etc.
- Fioles (une partie est fournie par l'organisation), petit mortier avec pilon, balance, et récipients divers pour faire vos mélanges.
- Plumes (ou stylo RP) et parchemins pour écrire leurs recherches et le développement des remèdes. Les grimoires sont fournis par l'organisation.

a. Niveau 1

► Rebouteux

- Le médecin est capable de diagnostiquer les maladies de base. Cela lui permet de les diagnostiquer correctement. Il reçoit le grimoire correspondant.

► Apprenti préparateur

- Est capable de fabriquer les remèdes associés aux maladies de base.

b. Niveau 2

► Soigneur

- Le médecin capable de diagnostiquer les maladies intermédiaires. Cela lui permet de les diagnostiquer correctement. Il reçoit le grimoire correspondant.

► Pharmacien certifié

- Est capable de fabriquer les remèdes associés aux maladies intermédiaires.

c. Niveau 3

► Médecin

- Le médecin capable de diagnostiquer les maladies graves. Cela lui permet de les diagnostiquer correctement. Il reçoit le grimoire correspondant.

► Grand apothicaire

- Est capable de fabriquer les remèdes associés aux maladies graves.

III. Alchimiste

Maître des potions et des élixirs, l'alchimiste utilise ses connaissances des plantes pour créer des produits aux effets divers. Toujours en quête de nouvelles découvertes, il récolte et mixe des plantes pour perfectionner ses concoctions. Il est le seul capable d'identifier et de cueillir les ingrédients nécessaires à toutes sortes de concoctions : remèdes et alchimie. Il peut créer des potions d'alchimie aux effets divers, mais ne peut pas concocter de remèdes, cette compétence étant réservée aux médecins. Pour créer les potion, l'alchimiste échange les ressources à la Halle et reçoit en échange une étiquette pour identifier la potion, qui doit être attachée à la fiole (non fournie par l'organisation). L'étiquette est fournie par l'organisation, et de la ficelle est mise à disposition au besoin.

Équipement

L'équipement de l'alchimiste est à charge du joueur (il devra être approuvé pour rester TI) et comprend :

- Faucille et sac pour ramasser les plantes,
- Fioles (non fournies par l'organisation),
- Petit mortier avec pilon, balance,
- Récipients divers pour faire vos mélanges,
- Plumes (ou stylo RP) et parchemins pour écrire leurs recherches et le développement des concoctions. Les grimoires sont fournis par l'organisation

Une grande partie de cet équipement est à disposition de tous dans la ville, au stand d'herboristerie.

Cueillette

Des zones de cueillette sont délimitées sur le terrain par des fanions verts fixés aux arbres et aux arbustes. Dans ces zones sont disposés des petits palets en bois symbolisant diverses ressources de plantes. En fonction de votre niveau, vous pouvez en ramasser un certain nombre avant de devoir changer de zone. Les palets sont à ramener à la Halle pour les échanger contre les cartes ressources adaptées. Il en existe plusieurs sortes :

- Les feuilles d'arbres
- Les feuilles de buissons
- Les mousses,
- Les champignons.

Une fois la carte en possession du joueur, ce dernier peut l'échanger contre de vraies feuilles et mousses pour la conception des potions à l'herboristerie (le fait de broyer des feuilles, herbes, etc. donne un RP plus réaliste que de faire semblant). Ces ressources servent à créer des concoctions de toutes sortes. Les cartes consommées sont déposées dans un sac prévu à cet effet à l'herboristerie ou directement à la Halle. L'alchimiste est également libre d'apporter tout le matériel qu'il souhaite utiliser en jeu : de la tisane, du sirop (menthe, grenadine, etc.) (sous réserve de simuler l'ingestion de la concoction et/ou de prévenir la personne goûtant sa préparation).

Remarques : il arrive de tomber malheureusement sur des plantes toxiques qui transmettent des maladies : lors de l'échange à la Halle, vous recevrez peut-être une fiche maladie, et vous devrez jouer les symptômes comme décrits dans la section « Maladies et infections ». Les champignons peuvent compléter un repas.

a. Niveau 1

► Connaissance des plantes I

- Peut aller cueillir des plantes dans la forêt. Vous pouvez prendre jusqu'à 3 palets avant de devoir les échanger à la Halle.

► Mélange et expérimentation I

- Permet de fabriquer des potions d'alchimie de base. Il ne peut combiner que 3 ingrédients maximum dans un seul mélange. Il reçoit le grimoire correspondant.

b. Niveau 2

► Connaissance des plantes II

- Vous pouvez ramasser jusqu'à 5 palets avant de devoir les échanger à la Halle.

► Mélange et expérimentation II

- Permet de fabriquer des potions d'alchimie intermédiaire. Il ne peut combiner que 5 ingrédients maximum dans un seul mélange. Il reçoit le grimoire correspondant.
- L'alchimiste peut tenter d'ajouter des ingrédients à une potion existante pour en obtenir une nouvelle ou combiner les ingrédients à partir de rien. Toute potion utilisée dans un mélange a une valeur équivalente à 3 ingrédients (il reste alors 2 ingrédients à ajouter).

c. Niveau 3

► Connaissance des plantes III

- L'alchimiste peut ramasser jusqu'à 7 palets avant de devoir les échanger à la Halle.
- Immunisé contre les effets des plantes toxiques (à signaler à la Halle lors de l'échange des ressources).

► Mélange et expérimentation III

- Permet de fabriquer des potions d'alchimie avancée. Il ne peut combiner que 7 ingrédients maximum dans un seul mélange. Il reçoit le grimoire correspondant.
- L'alchimiste peut tenter de nouvelles combinaisons de potions et d'ingrédients. Toute potion utilisée dans un mélange a une valeur équivalente à 3 ingrédients).

7. Récolteur

I. Chasseur

Expert en traque et en tir, le chasseur utilise ses compétences pour capturer du gibier et protéger ses terres des menaces. Sa connaissance de la nature lui permet de survivre en milieu sauvage et de fournir de la nourriture et de la fourrure, nécessaire pour nourrir son clan, survivre à l'hiver et éviter certaines malédictions des Dieux.

Remarques

- Il n'est pas nécessaire d'avoir la spécialisation Tireur pour être chasseur. Dans ce cas, il ne peut alors pas utiliser son arme en combat. Inversement, un tireur de combat ne peut pas utiliser son arme pour chasser tant qu'il n'a pas acquis la compétence de chasse nécessaire.
- Les compétences Chasse I, II et III ne sont accessibles que si vous possédez une arme de trait (arc, arbalète, javelot, javeline) ou des armes de jet (haches et couteaux de lancer, ou autre arme full mousse). Cependant, pour les compétences de pièges, une arme n'est pas nécessaire.
- Toutes les armes de trait homologuées sont autorisées pour chasser, ainsi que les armes de jet. Cependant, la distance de tir sera la même quelle que soit l'arme utilisée.
- Les pièges doivent être réalisés et agréés auprès d'un forgeron avant d'être utilisés. Chaque piège doit être créé via des ressources dépensées auprès du forgeron ou la Halle de commerce.
- Le piège de Mort est le seul piège qui est limité à une seule pose par acte quoi qu'il arrive, qu'il soit activé ou non (il ne peut pas être déplacé une fois posé).

Chasse

Des zones de chasse sont réparties sur le terrain. Des cibles sont fixées à différents endroits et une zone de tir est placée à une certaine distance (bâton et corde fixés). Le chasseur doit avoir une arme de trait et se positionner dans la zone de tir et viser la cible, s'il touche la cible, il peut prendre un animal dans le sac de jute positionné auprès de la cible. Il a un certain nombre d'essais en fonction de son niveau. S'il dépasse le nombre d'essais autorisés par son niveau, il doit changer de zone.

a. Niveau 1

► Chasse I

- Le chasseur a droit à 1 seul essai pour toucher la cible. S'il rate, il doit aller sur une autre zone de chasse.
- Peut transporter maximum 1 animal à la fois.

► Entrave

- Permet de poser un seul piège sous forme de marque au sol fait à l'aide de corde, de morceaux de bois, etc. (réalisé auprès d'un forgeron). Si un joueur passe dessus, le chasseur ou un allié crie « Glue » et la cible est immobilisée pendant 100 sec ou jusqu'à ce qu'un allié vienne le libérer (à jouer RP).
- Un seul piège posé à la fois.

b. Niveau 2

► Chasse II

- Le chasseur a droit à 2 essais pour toucher la cible. S'il rate, il doit aller sur une autre zone de chasse.
- Peut transporter maximum 3 animaux à la fois.

► Piège à Ours

- Permet de poser une 2ème entrave. Un total de 2 pièges maximum en même temps.

c. Niveau 3

► Chasse III

- Le chasseur a droit à 3 essais pour toucher la cible. S'il rate, il doit aller sur une autre zone de chasse.
- Peut transporter maximum 5 animaux à la fois.

► Piège de mort

- Permet de poser un deuxième type de piège, plus complexe. Si un joueur marche dessus, le chasseur ou un allié crie « One Shot » et la victime tombe dans le coma sur le coup.
- Utilisable qu'une seule fois par acte.
- Ne peut pas être déplacé une fois posé.

II. Pêcheur

Maître des rivières et des océans, le pêcheur capture les poissons pour nourrir son clan. Il connaît les meilleurs endroits pour lancer ses filets. Le pêcheur permet à son clan d'obtenir des ressources de nourriture nécessaires pour nourrir son clan et éviter la famine et certaines malédictions des Dieux. Certaines ressources sont également nécessaires pour d'autres spécialisations.

Équipement

L'équipement du pêcheur est à charge du joueur (il devra être approuvé pour rester TI) et comprend :

- Une canne à pêche (simple morceau de bois avec un fil).
- Un hameçon à se procurer à la Halle ou auprès d'un forgeron (fourni par l'organisation).

Pêcher

- Le pêcheur doit se rendre à une zone de pêche délimitée sur les étangs. Dans ces zones se trouvent des poissons qu'il va falloir attraper comme lors d'une pêche au canard.
- Sur les poissons sont inscrits des marques spéciales. En fonction de ces marques, prenez un poisson dans le sac correspondant situé à côté de la zone de pêche. Les poissons récupérés dans le sac peuvent être échangés à l'auberge contre de la nourriture. Le poisson pêché, avec la marque spéciale, devra être rejeté dans l'eau.
- Lorsqu'un poisson est sorti de l'eau, le pêcheur doit ensuite changer de zone (maximum 1 poisson par zone par session de pêche).

- Selon son niveau, le pêcheur pourra attraper plus ou moins de poissons lors d'une session de pêche (avant d'aller les vendre à la Halle).

a. Niveau 1

► Petite pêche du dimanche

- Possibilité de pêcher 3 poissons avant d'aller les vendre.

b. Niveau 2

► Pêche au leurre

- Possibilité de pêcher 5 poissons avant d'aller les vendre.

c. Niveau 3

► Pêche à la mouche

- Possibilité de pêcher 7 poissons avant d'aller les vendre.

► il est pas frais mon poisson ?

- Le pêcheur expérimenté a compris que le poisson faisait fuir certaines personnes, et a appris à l'utiliser à son avantage. Il peut désormais résister ou contrer un charme d'un Courtisan, qu'il en soit lui-même la cible ou une personne à proximité.
- Il doit posséder une carte ressource « Poisson » sur lui et clairement la montrer au Courtisan. Une interaction RP est nécessaire pour faire fuir le Courtisan..
- Annonce « Résiste », si le côté RP de l'interaction ne suffit pas.
- Utilisable une seule fois par acte.

III. Fermier

Gardien de la terre, le fermier cultive les champs et élève le bétail pour assurer la subsistance de son peuple. Son savoir-faire en agriculture et en élevage permet de récolter des légumes abondants et des produits de qualité. Le fermier permet à son clan d'obtenir des ressources de nourriture nécessaires pour nourrir son clan et éviter la famine et certaines malédictions des Dieux. Certaines ressources sont également nécessaires pour d'autres spécialisations.

Équipement

L'équipement du fermier est à charge du joueur (il devra être approuvé pour rester TI) et comprend :

- Faucille et/ou autres outils pour récolter, semer, etc.
- Épouvantail (niveau 3). Celui-ci peut-être composé d'éléments variés, tant qu'il reste RP. Il doit être créé TO, avant l'événement ou sur place, et être approuvé par un Orga pour être fonctionnel. Il peut être placé comme élément de décorum, mais ne sera fonctionnel que s'il a été activé par un fermier niveau 3 auprès de la Halle.

Acheter une parcelle

- Le fermier doit se rendre à la Halle de commerce et payer la parcelle.
- Il reçoit en échange de la corde et des piquets lui permettant de délimiter sa parcelle (à placer auprès de son camp).

Ensemencer son champ

- Le fermier doit acheter des semences à la Halle de commerce selon son niveau. Il reçoit alors une bourse contenant des semences de blé ou de légumes. Il peut semer maximum 5 semences par parcelle.
- Selon son niveau le fermier prendra plus ou moins de temps pour ensemençer sa parcelle. A la fin de l'acte en cours, il va à la Halle pour échanger sa/ses cartes semences contre des fagots de blé ou des légumes qu'il va alors placer sur sa parcelle (Maximum 5 fagots ou légumes par parcelle).

Récolter

- Après 1 acte, le fermier peut alors récolter le blé ou les légumes.
- Il peut aller les échanger contre des cartes nourritures à la Halle ou moudre son blé afin de confectionner du pain à l'auberge.

a. Niveau 1

Le fermier peut posséder 1 parcelle : 1 parcelle peut être cultivée ou exploitée pour l'élevage

► Céréaliier

- Possibilité d'avoir maximum 1 parcelle ensemençée.
- Il peut acheter des semences de légumes à la Halle de commerce.
- 3 temps de sablier par semence mise sur la parcelle.
- 3 temps de sablier par plant récolté après 1 acte d'attente.

► Éleveur

- Possibilité d'élever 1 cochon par parcelle et d'en tirer de la nourriture une fois abattu. Le cochon peut être acheté à la Halle, et occupe 1 parcelle (1 enclos).
- Le cochon grandit après un certain temps et du nourrissage (nourriture à donner à la Halle) :
 - » 1 nourriture lors du 1er acte, il grandit à la fin de l'acte.
 - » 3 nourritures lors du 2ème acte, il grandit à la fin de l'acte.
 - » 5 nourritures lors du 3ème acte, il grandit à la fin de l'acte.
 - » S'il n'est pas nourri lors d'un acte, il meurt.
- 5 temps de sablier par cochon abattu pour en tirer de la nourriture ou pour nourrir son clan (interaction à la Halle).
 - » Le cochon peut être abattu à tout moment, mais plus il est grand, plus il rapporte de nourriture.
 - » Si le cochon n'est pas abattu, il consomme 5 nourritures par acte, mais ne grandit plus.

b. Niveau 2

Le fermier peut posséder 2 parcelles : 1 parcelle peut être cultivée ou exploitée pour l'élevage.

► Maraîcher

- Possibilité d'avoir maximum 2 parcellesensemencées.
- Il peut acheter des semences de blé à la Halle de commerce.
- 2 temps de sablier par semence mise sur la parcelle.
- 2 temps de sablier par plant récolté après 1 acte d'attente.

c. Niveau 3

Le fermier peut posséder 3 parcelles : 1 parcelle peut être cultivée ou exploitée pour l'élevage.

► Agriculteur

- Possibilité d'avoir maximum 3 parcelles.
- 1 temps de sablier par semence mise sur la parcelle.
- 1 temps de sablier par plant récolté après 1 acte d'attente.

► Planter un épouvantail

- Si un joueur n'a pas d'épouvantail, il perd un pourcentage de sa récolte quand il va la vendre à la halle (fonctionnel que s'il a été activé par un fermier niveau 3 auprès de la Halle).

8. Artiste

I. Conteur et saltimbanque

Véritable artiste de la parole et du spectacle, le conteur enchante les foules avec ses histoires captivantes et le saltimbanque avec ses numéros acrobatiques. Toujours en voyage, il apporte joie et divertissement partout où il passe.

Le conteur doit raconter des histoires et légendes ou réaliser un petit spectacle (danse, acrobatie, etc.) d'un équivalent de 3 temps de sablier minimum. Les histoires racontées doivent avoir un lien avec le background de l'univers du jeu (univers viking, faits de guerre, histoires de Dieux, histoires d'amour, etc.).

Rappel : LP = Lucky Points. En échange de 1 PA minimum, le conteur donne un LP qui peut être échangé à la halle contre une ressource aléatoire.

Équipement

L'équipement du conteur et du saltimbanque (il devra être approuvé pour rester TI) comprend :

- Bourse pour les LPs (fourni par l'organisation).
- Balles de jonglerie, massues, etc. (pour les saltimbanques).
- De quoi créer des accessoires (optionnel) (pour les saltimbanques).
- Carnet de contes (certains contes et inspirations seront fournis par l'organisation) (pour les conteurs).

a. Niveau 1

► Conteur d'histoires et de légendes I

- Peut distribuer max. 2 LP/histoire (max. 1 LP/pers) en échange de min. 1PA.

► Spectacle I

- Peut distribuer max. 2 LP/spectacle (max. 1 LP/pers) en échange de min. 1PA.

► Anesthésie vocale

- Raconte une histoire à un mourant pour lui permettre de gagner du temps de conscience pour être soigné (arrêt du décompte des 100 secondes).
- Si le conteur/saltimbanque reste le temps de la chirurgie, le blessé ne doit pas tirer la pierre noire ou blanche.

b. Niveau 2

► Conteur d'histoires et de légendes II

- Peut distribuer max. 4 LP/histoire (max. 1LP/pers) en échange de min. 1PA.

► Spectacle II

- Peut distribuer max. 4 LP/spectacle (max. 1LP/pers) en échange de min. 1PA.

► Fascination

- Le conteur peut, après avoir distribué ses LP, fasciner une personne qui doit alors le suivre tant qu'il parle ou jongle (annonce « Fascination »).
- Si ce dernier est interrompu, la fascination est rompue. La personne sous l'emprise « se réveille » un peu dans le gaz et ne se souvient plus de qui l'a fasciné, et ne peut donc pas l'attaquer.
- Maximum 3 utilisations par acte.

c. Niveau 3

► Conteur d'histoires et de légendes III

- Peut distribuer max. 6 LP/histoire (max. 1LP/pers) en échange de min. 1PA.

► Spectacle III

- Peut distribuer max. 6 LP/spectacle (max. 1LP/pers) en échange de min. 1PA.

► Narration des rêves

- Tout l'auditoire s'endort (annonce « KO ») pendant 100 secondes après la fin des 3 sabliers de l'histoire/spectacle.
- Maximum 1 utilisation par acte.

II. Musicien

Virtuose des mélodies, le musicien touche les cœurs avec ses compositions et ses performances inspirantes. Son talent pour jouer de divers instruments en fait une source de réconfort et de célébration.

Les musiciens aident différentes classes, notamment les prêtres et les combattants. Un musicien ne peut pas se battre pendant qu'il chante et/ou utilise son instrument. Un musicien peut provoquer un autre musicien dans un duel (annonce « Battle »). Les chants des musiciens ne sont pas cumulables : une personne ne peut pas profiter de plusieurs chants en même temps.

Équipement

L'équipement du musicien est à charge du joueur (il devra être approuvé pour rester TI) et comprend : Instrument(s) de musique ou sa voix.

Il est nécessaire de savoir réellement jouer d'un instrument et/ou de chanter correctement pour prétendre à cette spécialisation. Il n'est pas nécessaire d'avoir plusieurs années d'expérience, mais un minimum d'exercice est demandé avant de venir à Yggdrasil.

a. Niveau 1

► Assistance bénédictions I

- Lorsqu'un musicien accompagne un prêtre, ce dernier peut faire une bénédiction gratuite (1 + 1 gratuite).
- Maximum 2 utilisations par acte.

► **Musique des Dieux**

- Lorsqu'un musicien accompagne un prêtre lors d'une prière, ce dernier peut distribuer 1 DP bonus à chaque joueur (on donne 2 DP à chaque joueur participant à la prière).

► **Chant d'invincibilité**

- Annonce « Invincibilité ».
- Tant que le musicien chante ou joue de son instrument, il ne peut être attaqué, excepté par égorgement ou s'il est provoqué en duel (« Battle ») par un autre musicien.
- Le musicien ne peut pas se déplacer et ne peut pas se battre tant qu'il n'a pas terminé son chant.

b. Niveau 2

► **Assistance bénédictions II**

- Lorsqu'un musicien accompagne un prêtre, ce dernier peut faire une bénédiction gratuite (1 + 1 gratuit).
- Maximum 4 utilisations par acte.

► **Chant de bravoure**

- Tout le clan (ou toute l'assistance, avec un minimum de 15 participants en plus du/des musicien(s)) chante avec le(s) musicien(s).
- Permet au musicien de désigner 5 personnes prédéfinies qui gagnent 1 « Resist terror » (1 seule utilisation) pour le temps de la bataille. Ces personnes ne doivent pas bénéficier d'un autre chant, auquel cas ce chant de bravoure n'aura aucun effet.
- Le(s) musicien(s) ne peuvent pas faire partie des personnes prédéfinies, et ne peuvent donc pas profiter des bonus de ce chant.

c. Niveau 3

► **Assistance bénédictions III**

- Lorsqu'un musicien accompagne un prêtre, ce dernier peut faire une bénédiction gratuite (1 + 1 gratuit).
- Maximum 6 utilisations par acte.

► **Musique de danse**

- Annonce « Danse ».
- Toute personne, amie ou ennemie, située à moins de 2 mètres du musicien au moment de l'annonce, est obligée de danser tant qu'il joue.
- Le musicien ne peut pas se déplacer et ne peut pas se battre tant qu'il n'a pas terminé son chant (voir plus bas).
- Les joueurs sous l'emprise de la musique ne peuvent s'éloigner pour s'en débarrasser. S'ils s'éloignent par maladresse ou mouvement de danse, ils restent sous l'influence de la musique tant que le musicien joue de la musique.
- Un joueur situé à plus de 2 mètres du musicien ne peut s'en approcher, au risque d'être sous l'emprise de la musique.

- La seule façon d'arrêter cette musique est de lancer un terror sur le musicien ou grâce à un duel de musiciens.
 - » Attention à ne pas tirer sur un musicien : évitez d'abîmer un instrument en tirant un projectile ou une arme de jet.
- Obligation de terminer la danse par un « Merci beaucoup ! », qui permet alors au musicien de s'éloigner ou de lancer une autre compétence. Sans cela, il ne peut pas lancer d'autre chant ni provoquer un battle.
- Maximum 3 utilisations par acte.

III. Courtisan

Maître de l'art de la séduction et de la diplomatie, le courtisan navigue les intrigues des clans avec finesse. Grâce à son charme et son esprit, il influence les puissants et obtient des faveurs précieuses.

Le rôle du/de la courtisan(e) est tout d'abord de séduire. Il/Elle peut charmer une personne, qui peut encore être charmée par un(e) autre courtisan(e). La personne charmée doit être convaincue par l'ordre donné et le RP du joueur pour que le charme fonctionne.

Le Courtisan, contrairement à l'Envoûteur, utilise son influence sur autrui en charmant une personne. La cible garde donc dans ce cas-ci son sens moral, ses compétences, etc. Il peut donc être utilisé à pleine capacité, alors qu'un esclave est identifiable et a des devoirs et quelques droits (limité à certaines actions et certains niveaux de spécialisations). Une personne charmée peut donc être utilisée comme espion, marchand, diplomate, etc. temporaire. Contrairement à un esclave, la personne charmée n'est pas obligée de suivre les ordres du courtisan à tout moment : seule l'action ordonnée par la compétence « Charme » doit être effectuée. Cependant, jouez RP : si vous êtes charmés, vous êtes attentifs au bien être de votre courtisan.

MST : la personne charmée devra tirer un petit caillou dans la bourse du courtisan : s'il est noir, il attrape une maladie. Le sac de petits cailloux et les maladies à distribuer (en cas de tirage de caillou noir) est à récupérer à l'accueil avant le lancement du jeu. Si le stock de maladies est épuisé, s'adresser à la Halle.

Charme, résistance et mort

Pour charmer, lancez une pièce. Si elle tombe sur pile le charme a réussi, sur face le charme a échoué. Si le charme échoue, le courtisan peut tenter l'expérience avec quelqu'un d'autre. Même si l'une des deux entités (le courtisan et/ou le courtisé) se fait tuer, le charme est maintenu (séduit, même par-delà la mort). Après le charme, le joueur charmé a une chance de tomber malade (MST).

Une fois charmée, la cible doit obéir à un ordre de son courtisan. Si le courtisan n'a pas d'interaction RP avec sa cible, le charme est rompu. S'il y a des interactions RP sans pour autant donner un ordre, le charme est maintenu, mais l'ordre ne peut pas être reporté à l'acte suivant (nombre limité par acte).

Résistance à « Charme » : Si la personne visée par un charme est un fervent (possède 5 DP sur lui), il résiste au charme (il conserve ses DP) ou utilise un Lucky Point (LP) (qu'il doit remettre au courtisan).

a. Niveau 1

► Charme I

- Charme 1 seule personne maximum sur l'entièreté du week-end (bien choisir sa cible).
- Peut donner l'ordre pour une seule action par acte.

► Oubli

- Le courtisan a la capacité d'être oubliable ou pardonnable.
- La personne en face ne se rappelle pas avoir rencontré ou discuté avec la personne.
- Annonce « Oubli »
- 1 utilisation par acte.

b. Niveau 2

► Charme II

- Peut charmer 2 personnes maximum sur l'entièreté du week-end (bien choisir ses cibles).
- Peut donner l'ordre d'une action par joueur par acte, ou 2 actions pour un même joueur par acte.

► Poche secrète

- Permet de résister à une fouille.
- 1 utilisation par acte.

► Pari obligatoire

- La/le courtisan(e) oblige le joueur ciblé à jouer et parier avec elle/lui, sur une course, un duel, un concours d'assassinat, etc.
- Annonce « Pari, mon ami ! »

c. Niveau 3

► Charme III

- Peut charmer 3 personnes maximum sur l'entièreté du week-end (bien choisir sa cible).
- Peut donner l'ordre d'une action par joueur par acte, ou jusqu'à 3 actions pour un même joueur par acte.

► Bluff

- Le/la Courtisan(e) peut mentir et le joueur en face doit croire le mensonge.
- Annonce « Zizanie ».
- 1 utilisation par acte.