



Présente

Yggdrasil Le Réveil du Serpent

Règles classes et spécialisations

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 (un bandeau de miss de couleur jaune). 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 Time Out (soutien moral et psychologique notamment).

Sommaire

1. Introduction	1
I. Choisir sa spécialisation	1
II. Note d'attention pour certaines spécialisations	2
III. Évolution	3
2. Guerrier léger	6
I. Tireur	6
II. Bretteur	6
III. Tirailleur	6
3. Guerrier lourd	7
I. Phalange	7
II. Lancier	7
III. Barbare	7
4. Artisan	8
I. Forgeron	8
II. Mineur	11
III. Ingénieur	13
5. Mystique	17
I. Augure	17
II. Prêtre	19
III. Envoûteur	22
6. Filou	26
I. Assassin	26
II. Voleur	26
III. Saboteur	28
7. Soigneur	31
I. Chirurgien	31
II. Médecin	32
III. Alchimiste	33

8. Récolteur	35
I. Chasseur	35
II. Pêcheur	36
III. Fermier	37

9. Artiste	39
I. Conteur et saltimbanque	39
II. Musicien	40
III. Courtisan	41

1. Introduction

I. Choisir sa spécialisation

Au début du jeu, chaque joueur incarnant un nouveau personnage peut choisir 2 spécialisations différentes, toutes deux au niveau 1.

Remarques

- Il n'est pas possible de choisir 1 seule spécialisation au niveau 2 dès le départ.
- À la création de votre personnage, Il n'est pas possible de prendre 2 spécialisations combattantes : vous devez nécessairement prendre au moins une spécialisation non combattante.
- Il n'est pas obligatoire de prendre une spécialisation combattante : chaque joueur peut, par défaut, manier 1 arme à 1 main sans avoir de spécialisation ou compétence particulière.
- La maîtrise d'une arme ne donne pas de compétences particulières mais permet d'utiliser la catégorie d'armes spécifiée.

Pour les plus jeunes joueurs, une [note d'attention pour certaines spécialisations](#) est à lire avant chaque édition.

Le système est pensé pour évoluer dans une seule ou plusieurs classes. Chaque classe est divisée en trois spécialisations, chacune comptant 3 niveaux (à l'exception des spécialisations combattantes). Un joueur ayant atteint le niveau 3 dans une spécialisation est appelé « Maître de Spécialisation » (Maître Forgeron, Maître Chirurgien, Maître Musicien, etc.). Un joueur ayant maîtrisé les 3 spécialisations d'une même classe est appelé « Grand Maître de Classe » (Grand Maître Artisan, Grand Maître Soigneur, Grand Maître Artiste, etc.).

Remarque : Pour les Tireurs et Chasseurs (manipement d'un arc, une arbalète ou toute autre arme de tir ou de jet), une homologation spécifique sera donné le samedi matin auprès du Maître Archer désigné par l'Organisation. Les flèches seront fournies après homologation de l'arme et de la personne.

Les classes et spécialisations disponibles sont les suivantes :

- **Guerrier léger**

- » [Tireur](#)
- » [Bretteur](#)
- » [Tirailleur](#)

- **Guerrier lourd**

- » [Phalange](#)
- » [Lancier](#)
- » [Barbare](#)

- **Artisan**

- » [Forgeron](#)
- » [Mineur](#)
- » [Ingénieur](#)

- **Mystique**
 - » [Augure](#)
 - » [Prêtre](#)
 - » [Envoûteur](#)
- **Filou**
 - » [Assassin](#)
 - » [Voleur](#)
 - » [Saboteur](#)
- **Soigneur**
 - » [Chirurgien](#)
 - » [Médecin](#)
 - » [Alchimiste](#)
- **Récolteur**
 - » [Chasseur](#)
 - » [Pêcheur](#)
 - » [Fermier](#)
- **Artiste**
 - » [Conteur et Saltimbanque](#)
 - » [Musicien](#)
 - » [Courtisan](#)

II. Note d'attention pour certaines spécialisations

a. Note destinée aux jeunes joueurs

Bienvenue dans l'univers d'Yggdrasil ! Si tu découvres le GN, tu vas vite réaliser que certaines spécialisations – notamment [Assassin](#), [Voleur](#), [Saboteur](#), [Courtisan](#) et [Envoûteur](#) – impliquent des situations particulières : dissimulation, manipulation, scènes d'intimidation, voire d'intimité simulée. Ces spécialisations sont tout à fait jouables, mais elles demandent une certaine maturité et une bonne compréhension des règles.

Si tu hésites ou que tu as des questions, n'hésite pas à en parler à un Orga ou à ton parent ou accompagnant avant de te lancer. On est là pour t'aider à trouver le rôle qui te correspond et pour que tu passes le meilleur week-end possible.

Rappel important : le jeu de rôle reste un jeu. Respecte toujours les personnes en face de toi, et n'oublie pas que les annonces ZAP et TO existent pour que chacun se sente en sécurité à tout moment.

b. Note destinée aux parents et encadrants

Yggdrasil est un événement ouvert à tous, et nous sommes heureux d'accueillir les plus jeunes aventuriers parmi nous. Pour que l'expérience soit agréable pour tout le monde – enfants compris – nous avons mis en place quelques règles qui nous tiennent à cœur.

Malheureusement, le bon déroulement de l'événement est trop souvent perturbé par nos jeunes aventuriers qui ne comprennent pas toujours les règles ou ne jouent pas le jeu tel qu'il a été imaginé par l'organisation. Nous tenons à rappeler qu'Yggdrasil est un événement regroupant des personnes de tous horizons, qui se déroule en milieu forestier. Dans cet environnement, des accidents peuvent survenir, particulièrement avec les plus jeunes.

Enfants de 10 ans et moins

Les enfants de 10 ans et moins doivent être accompagnés en permanence par un adulte responsable, pour toute la durée de l'événement. Le terrain, la forêt et les combats représentent des environnements qui nécessitent une présence adulte constante à leurs côtés.

À cet âge, les spécialisations suivantes leur sont interdites : [Assassin](#), [Voleur](#), [Saboteur](#), [Courtisan](#) et [Envoûteur](#).

Enfants et adolescents de 11 à 15 ans

Les joueurs de 11 à 15 ans sont les bienvenus sur le terrain de manière plus autonome, mais restent sous la responsabilité de leurs parents ou accompagnants. Ils devront porter un foulard mauve distinctif fourni par l'organisation, clairement visible à tout moment.

Les spécialisations [Assassin](#), [Voleur](#), [Saboteur](#), [Courtisan](#) et [Envoûteur](#) sont accessibles à partir de 11 ans, mais uniquement sous validation et encadrement d'un parent ou accompagnant présent sur site.

Règles de combat pour les moins de 16 ans

Pour la sécurité de tous, les joueurs de moins de 16 ans ne peuvent pas combattre face à des adultes, sauf dans le cadre d'un combat scénarisé accepté par toutes les personnes présentes. Cela vaut aussi bien pour les grands combats de masse que pour les affrontements individuels.

Les armes utilisées par les moins de 16 ans seront considérées (TI) comme en bois ou suffisamment émoussées pour ne présenter aucun risque lors de combat avec des personnes adultes.

Par ailleurs, si un enfant venait à mettre un adulte dans le coma ou à le tuer au cours du jeu, cet adulte n'est ni fouillé, ni envoyé au cimetière : la règle ne s'applique pas dans ce sens. Entre joueurs de moins de 16 ans, en revanche, toutes les règles habituelles s'appliquent normalement.

Sanctions

Le non-respect de ces consignes peut entraîner des sanctions pour les enfants comme pour les parents ou accompagnants, allant du simple avertissement jusqu'à l'exclusion de l'événement en cas de problèmes répétés. Ces règles existent pour que chacun – petit ou grand – passe un excellent moment sur le terrain.

III. Évolution

Vous pouvez avancer dans les niveaux de votre spécialisation ou en apprendre de nouvelles, sans restriction. Hormis les compétences d'arme, chaque spécialisation compte 3 niveaux, chacun apportant de nouvelles capacités. Yggdrasil fonctionne sans point d'expérience : cette expérience s'acquiert sur le temps passé à apprendre une spécialisation. Ainsi, pour évoluer, le joueur doit passer un certain temps auprès d'un maître à apprendre réellement sa spécialisation :

- Acquérir le niveau 1 : 1 acte complet auprès d'un maître.

- Passer au niveau 2 : 2 actes complets auprès d'un maître.
- Passer au niveau 3 : 3 actes complets auprès d'un maître.

Un joueur très assidu peut donc apprendre une spécialisation et passer Maître de Spécialisation en une seule édition d'Yggdrasil ou acquérir 6 spécialisations niveau 1.

Attention : un joueur ne peut suivre qu'un seul apprentissage à la fois. Il n'est donc pas possible de suivre 2 apprentissages de niveau 1 lors d'un même acte, ni de vouloir augmenter de niveaux dans plusieurs spécialisations en même temps.

Toute montée de niveau doit être validée dans le Livre des Maîtrises, situé à la Halle, en présence du Maître et de l'apprenti. Toute montée de niveau non enregistrée dans ce Livre ne pourra être validée pour l'année suivante.

Attention aux brigands et fauteurs de trouble : il est possible de perdre des niveaux.

a. Acquérir une nouvelle compétence

Acquérir une nouvelle compétence coûte donc du temps et requiert de suivre l'enseignement d'un Maître de Spécialisation (voir plus bas). Ce dernier expliquera alors les effets du niveau atteint dans cette compétence et encadrera l'un ou l'autre exercice qu'il donnera au joueur pour s'assurer qu'il est digne d'accéder à ce niveau. Tout joueur peut décider d'apprendre n'importe quelle spécialisation de n'importe quelle classe. Il n'existe aucune limitation d'apprentissage et d'utilisation, à l'exception des niveaux, dont l'ordre doit être respecté (il n'est pas possible d'apprendre le niveau 2 avant le niveau 1).

Tout apprentissage se fait avec son Maître de Spécialisation qui aura reçu au préalable une liste de quêtes à donner aux apprentis. Il est libre d'improviser de nouvelles quêtes, pour autant que la difficulté et le temps requis sont équivalents à ce qui est proposé. Quand le Maître juge son apprenti apte à passer au niveau supérieur, et après avoir passé le temps nécessaire pour évoluer, il peut officialiser le passage de niveau dans le Livre des Guildes.

Les spécialisations guerrières ne comportent pas 3 niveaux, mais un joueur ayant appris une spécialisation guerrière peut l'apprendre à un autre joueur. Le maître doit également officialiser le passage de niveau de l'apprenti dans le Livre des Guildes.

**APPRENDRE LA SPÉCIALISATION TIREUR EN COURS DE JEU NE DISPENSE PAS D'UNE
HOMOLOGATION NI DU TICKET SPÉCIAL.**
**Si un joueur souhaite apprendre les spécialisations Tireur et/ou Chasseur en cours de jeu,
celui-ci doit avoir été homologué auparavant par un Orga.**

b. Maître de Spécialisation

N'importe quel joueur peut devenir un Maître de Spécialisation et enseigner les différents niveaux de sa spécialisation. Pour cela, il est obligé de Maîtriser le niveau maximum de sa spécialisation (par exemple : pour devenir Maître Chirurgien, il faut être Chirurgien niveau 3).

Un Maître Guerrier Léger et un Maître Guerrier Lourd doivent acquérir les trois spécialisations de la classe pour obtenir le titre, même si ces spécialisations peuvent être apprises à d'autres à tout moment.

Un joueur devenu Maître de Spécialisation doit s'annoncer à la Halle lors de son passage de niveau afin de recevoir les informations et documents nécessaires à son encadrement de passage de niveau.

c. Grand Maître de Classe

N'importe quel joueur peut devenir un Grand Maître de Classe et enseigner les niveaux de toutes les 3 spécialisations de sa catégorie. Pour cela, il est obligé de Maîtriser le niveau maximum des 3 spécialisations de sa catégorie (par exemple : pour devenir Grand Maître Guérisseur, il faut être Chirurgien niv. 3 + Médecin niv. 3 + Alchimiste niv. 3).

Les Grands Maîtres de Bataille forment l'exception à la règle. Pour porter ce titre, ils doivent avoir les 6 spécialisations guerrières (3 de guerrier léger et 3 de guerrier lourd) et prétendre à la compétence spéciale.

Une fois la maîtrise des 3 spécialisations au sein d'une même classe, une dernière épreuve doit être passée auprès de l'ermite errant, qui sera de passage samedi au cercle de pierre peu après que le soleil ait passé son zénith (si vous ne l'avez pas déjà vu passer avant cette heure-là).

Une fois devenu Grand Maître de Classe, le joueur acquiert de nouvelles compétences spéciales. Un joueur devenu Grand Maître de Classe est enregistré par l'ermite errant, qui se charge de transmettre l'information à la Halle. ils pourront alors recevoir les informations et documents nécessaires à son encadrement de passage de niveau.

2. 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 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 [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 Armes) ;

III. Tirailleur

- Peut utiliser des armes de jets : couteaux, haches de lancer ;
- Maximum 10 armes de jet par joueur (voir 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 [Chasseur](#)), mais uniquement lors de combats.

3. 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.
- Voir Protections et Armes pour les règles détaillées.

II. Lancier

- Permet d'utiliser une arme d'hast (lance, hallebarde, arme à double lame, etc.) ;
- Maniement à deux mains obligatoirement ;
- Les armes d'hast font minimum 151 cm (voir Armes) ;
- 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, si spécialisation [Phalange](#) acquise (voir Armes).

4. Artisan

I. Forgeron

Seul le forgeron est capable de préparer l'équipement de son clan pour les batailles à venir. Il fabrique les cartes Wargame (Attaque, Défense, Joker) en échangeant les ressources nécessaires à la Halle, puis passe du temps à la forge pour les produire. Il peut également créer des objets et améliorer des équipements.

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.

a. Wargame

Toute armure utilisée 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 Déchargement et usure).

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.

b. 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, le Chef de la Milice (ou un autre Orga) a le droit et le pouvoir de les déloger sans compensation.

c. Compétences

Niveau 1

► Forge I

- Produit 1 carte Wargame en 2 temps de sablier.
- Il est nécessaire d'alimenter la forge pour chaque tranche de 3 cartes produites : 2 unités de bois ou 1 unité de charbon. Dès la 4ème carte, il faut consommer à nouveau 2 bois ou 1 charbon. Les ressources consommées sont déposées à la Halle.

► 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.

Niveau 2

► Forge II

- Produit 1 carte Wargame en 1 temps de sablier.

► Fabrication d'objets II

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

► Renforcement

- Permet de renforcer une armure. 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 est 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.

Niveau 3

► Forge III

- Produit 2 cartes Wargame en 1 temps de sablier.

► 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 réussite sont d'une sur deux (lancez une pièce et jouez le jeu).

► Fabrication d'objets III

- Peut créer de 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

Cartes Wargame

Carte	Ressources
Attaque	1 fer + 1 bois
Défense	1 fer + 1 charbon
Joker	1 fourrure + 1 soufre + 1 or

Réparation et renforcement d'armure

Objet	Coût en réparation	Coût en renforcement
Armure légère	2 cuir (fourrure)	3 cuir (fourrure) + 2 cuivre
Armure lourde	2 fer	6 fer + 2 cuivre

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 (2 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	2 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	1 fer + 2 bois + 2 DP	Permet d'utiliser 1 fois l'annonce « Briser » sur un bouclier. Celui-ci est rendu inutilisable.
Terror	1 fer + 2 soufre + 2 DP	Permet d'utiliser 1 fois l'annonce « Terror ».
Résiste	1 fer + 1 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'éboulements. 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.

a. 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 éboulements) :
 - » Permet de survivre à un éboulement.
 - » Le casque doit être réparé après avoir été endommagé : s'adresser à un [forgeron](#).
 - » 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.

b. 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 servent notamment à la fabrication d'objets et aux recettes des autres spécialisations. Voici ce que l'on peut trouver dans les mines :

- Minerai de Charbon : noir
- Minerai de Fer : gris métallique
- Minerai de Cuivre : rouge
- Minerai de Soufre : blanc
- Minerai d'Or : doré
- Gemme imparfaite : bleue ou verte
- Coup de grisou : rouge et jaune (*voir ci-dessous*)

Des éboulements, coups de grisou 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 éboulement, 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 éboulement, un second papier doit être pioché pour se diriger vers une autre mine. Pour représenter les déplacements dans les tunnels, le joueur doit croiser les bras (voir Position des bras). Les autres joueurs ne peuvent alors pas le voir ni communiquer avec lui. Une fois une 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 croisés, 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 « Sabotage » pour y trouver 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'éboulement, 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. Voir la spécialisation [Saboteur](#) pour les détails sur le piégeage des mines, et [Ingénieur](#) pour leur dépiégeage.

c. Compétences

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 en métal (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.

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 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.)

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 définitif, au risque d'être un coup de grisou.
- Un coup de grisou, facilement distinguable par ses couleurs particulières, ne peut pas 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 structure 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).

a. 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 utiles.
- De quoi créer une palissade mobile (voir niveau 1).

b. Compétences

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 1,5 m de haut et 1,5 m de large.
- Ne peut être portée que par l'ingénieur lui-même. Se référer aux règles de Wargame – Machines de guerre.

► Dépiégeage de mine

- Un ingénieur peut vérifier si une mine a été piégée par un [saboteur](#). Pour cela, il doit passer 2 temps de sablier à inspecter la mine.
- Si la mine est piégée, il lui faudra 3 temps de sablier supplémentaires pour la rendre utilisable (retirer la carte de sabotage présente dans le sac « Sabotage » et la ramener à la Halle).

Niveau 2

► Construction II

- Peut construire de 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.

► Réparation de mine

- Peut rouvrir une mine éboulée en y consacrant 3 bois + 1 fer par point de structure à rétablir. La mine redevient alors utilisable.

► Amélioration

- Permet de renforcer les structures :
 - » **Avec du fer** : protège contre les attaques physiques.
 - » **OU avec de la peau** : protège contre les attaques de feu.
- Non cumulable : une structure ne peut être renforcée qu'avec un seul matériau. Se référer au tableau annexe.
- **Barricade**
 - S'il reste auprès d'une palissade ou d'une porte et qu'il la tient (à jouer RP), il double le nombre de points de structure de cet élément.
 - Une fois les points de structure tombés à zéro, la structure est détruite.
 - L'ingénieur ne peut rien faire d'autre que maintenir la structure (il ne peut pas combattre, échanger des ressources, etc.).
 - Non cumulable : un seul ingénieur maximum peut soutenir une même structure.

Niveau 3

► Construction III

- Peut construire de nouvelles structures et machines de guerre. Se référer au tableau annexe.
- Peut se lancer dans la construction d'une Merveille (voir Wargame – Organisation d'un camp).
 - » 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 d'un tiers des ressources nécessaires pour les constructions (sauf pour la Merveille).
- Réduction de moitié des ressources nécessaires pour les réparations (sauf pour la Merveille). Le total restant est arrondi au supérieur (si besoin de 9 ressources, il n'en utilise que 5).

► Ingénieurs

- S'il travaille aux côtés d'un autre ingénieur, il réduit de moitié le temps de construction de cet autre ingénieur (uniquement la construction, pas la réparation).

c. Tableaux annexes

Tableau des constructions

Remarque : à l'exception de la Merveille, toutes les constructions nécessitent un temps de travail équivalent à 1 sablier par ressource consommée. La Merveille demande que l'on s'y consacre corps et âme durant 4 actes continus.

Niveau requis	Structure	Ressources	Pts de structure max
1	Porte	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

Remarques :

- Toutes les réparations nécessitent un temps de travail équivalent à 1 sablier par ressource consommée.

- Si une construction descend à zéro point de structure, elle est considérée comme détruite et ne peut plus être réparée : il faut la construire à nouveau (se référer au tableau des constructions).

Niveau requis	Structure	Ressources par pt de structure	Pts de structure rétablis max
1	Porte	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	Ressources	Pts de structure supplémentaires
Peau	9 fourrure	3
Fer	9 fer	3

5. 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.

Voir aussi les règles sur les esprits et la résurrection pour le contexte général des interactions avec les morts.

a. 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.

b. Compétences

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).

Niveau 2

► Protection

- Un Augure peut protéger un lieu en apposant une rune de protection (voir Symboles et ci-dessous). 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).

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.
- **Emmagasiner 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

a. 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.

b. Les Divinity Points (DP)

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.

c. Compétences

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 (fabriquées par un [forgeron](#)).
- 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. Voir les règles de l'organisation des campements pour l'emplacement des autels dans les campements.

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 « Contrer lenteur » : permet d'annuler les effets du sort « [Lenteur](#) ».
 - » Une bénédiction liée à la Divinité dont il se sent le plus proche (voir liste ci-dessous).

- 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 l'Auberge un joueur de votre choix. Le responsable de l'Auberge 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.

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 en passant par l'intermédiaire d'un [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 avant de mourir, celle-ci repart au stade 1 (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 supplicié 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.

Joueurs de moins de 16 ans : cette spécialisation est soumise à des restrictions d'âge. Interdite aux moins de 11 ans. De 11 à 15 ans, elle nécessite la validation et l'encadrement d'un parent ou accompagnant présent sur site. L'envoûteur implique des mécaniques d'asservissement et de torture simulée : soyez attentifs à l'impact que cela peut avoir sur les jeunes joueurs. [Consulter la note complète](#)

a. 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)

b. Compétences

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 exemple** : 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 Esclave) jusqu'à ce que l'esclave soit vendu ou libéré.
- » Soigner la victime nécessite l'aide d'un [Chirurgien](#) si l'envoûteur ne possède pas lui-même cette compétence.

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 ». Coute 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 (jeu de cartes : voir équipement de l'Envoûteur) 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.

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.
- » 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.

6. 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.

Joueurs de moins de 16 ans : cette spécialisation est soumise à des restrictions d'âge. Interdite aux moins de 11 ans. De 11 à 15 ans, elle nécessite la validation et l'encadrement d'un parent ou accompagnant présent sur site. [Consulter la note complète](#)

a. Compétences

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 et peut alors être fouillée, volée de ses DP ou maudite. Elle 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 tomber dans le coma : le premier coup ne fait qu'endommager l'élément de protection (voir Protections).

Niveau 2

► Égorgement II

- 5 fois par acte.

► Assommer

- À l'aide d'un objet contondant en mousse (pommeau, caillou en mousse, etc.), permet d'assommer un joueur en le touchant à l'arrière du crâne. Annonce « K.O. ».
- **Attention** : si l'adversaire porte un casque, il n'est pas possible de l'assommer. Voir les règles d'assommement.

Niveau 3

► Égorgement III

- 7 fois par acte.

► Lame empoisonnée

- L'assassin peut empoisonner sa 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.
- Voir les règles d'empoisonnement pour les détails.

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.

Joueurs de moins de 16 ans : cette spécialisation est soumise à des restrictions d'âge. Interdite aux moins de 11 ans. De 11 à 15 ans, elle nécessite la validation et l'encadrement d'un parent ou accompagnant présent sur site. [Consulter la note complète](#)

a. Équipement

L'équipement du voleur est à charge du joueur et comprend : des pinces à linge personnalisées (dessin, couleur, etc.) permettant de reconnaître sa pince à linge lors de la récupération des biens volés à la Halle ou à l'auberge.

b. Vol

Les coffres et lieux affichant le sigle d'Ouroboros (serpent qui se mange la queue) peuvent être ouverts s'ils sont déverrouillés. Vous ne pouvez pas voler le coffre lui-même, mais bien ce qu'il contient (se référer à la partie Vol et fouille). Les objets affichant le sigle d'antivol (sigle infini) ne peuvent être ni volés ni déplacés. Un coffre qui a été forcé une fois (crochet visible dans le cadenas) ne peut plus être cambriolé jusqu'à ce que son propriétaire le remarque (il doit retirer le crochet et remplacer le cadenas).

Remarque importante : certains coffres (y compris les coffres de clan) présentent un cadenas TO à chiffre. Il est évidemment interdit de les ouvrir si vous n'êtes pas son propriétaire. Par exemple, le coffre d'un clan ne peut être ouvert que par les membres de ce clan. Si vous apprenez, en laissant trainer votre oreille indiscreète, le code du coffre d'un autre clan, vous n'êtes pas autorisé à l'ouvrir librement.



c. Compétences

Niveau 1

► Vol à la tire

- Permet de voler les poches d'un joueur vivant 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 en place, ne plus toucher à sa bourse, et aller voir le responsable de la Halle ou de l'auberge.
- Se référer aux règles détaillées de vol à la tire.

► Fuite I

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

Niveau 2

► Crochetage

- Permet de crocheter les serrures des coffres. Les crochets peuvent être fabriqués par un [forgeron](#). Une fois votre crochet utilisé, vous devez le laisser dans le cadenas. Temps : 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 de coffre ; un rappel des règles se trouve dans chaque coffre de clan).
- » Un coffre déjà forcé (présence d'une pince à linge sur le coffre) ne peut pas être volé à nouveau.
- » Il existe plusieurs types de crochets correspondant à certains types de cadenas (voir Types de crochets et cadenas).

► Fuite II

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

Niveau 3

► Fuite III

- Lorsque le voleur crie « Fuite », ses adversaires doivent le laisser fuir pendant 10 sec. Le voleur doit fuir hors de vue de ses adversaires et 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.

Joueurs de moins de 16 ans : cette spécialisation est soumise à des restrictions d'âge. Interdite aux moins de 11 ans. De 11 à 15 ans, elle nécessite la validation et l'encadrement d'un parent ou accompagnant présent sur site. [Consulter la note complète](#)

a. 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'organisation en échange des ressources).

b. Compétences

Niveau 1

► Sabotage de 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 piéger une mine en y passant 3 temps de sablier. Il place ensuite une carte de sabotage dans le sac prévu à cet effet dans la mine. Cette carte est à récupérer 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 dans le sac. Si la carte est présente, la mine s'écroule. Il n'est pas possible d'échapper à un sabotage avec un canari.
- Un **ingénieur** peut dépiéger une mine sabotée avant qu'elle ne s'effondre.

► 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 minerai de soufre par munition enflammée (1 flèche, 1 carreau, etc.), représenté par un fanion rouge attaché à celle-ci.
- Les fanions rouges peuvent être fixés sur les flèches, les torches, les carreaux de baliste et les munitions de catapultes et trébuchets.
- Se référer aux règles de feu et eau pour les détails d'utilisation.

Niveau 2

► Sabotage de structure II

- S'il se trouve contre une structure 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.

► 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 : 3 temps de sablier, 3 minerais de soufre et 3 minerais de charbon. Cette fabrication doit s'effectuer à la Halle.

Niveau 3

► Sabotage de structure III

- S'il se trouve contre une structure 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.

► Utilisation de la porte secrète

- Dans chaque camp, une porte secrète est installée par un Orga. Seul un saboteur expérimenté 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 le souhaite. Attention : s'il est capturé, torturé et que l'on découvre comment il est entré dans le camp, il ne pourra plus utiliser la porte avant le jour suivant.
- Se référer aux règles d'attaque de campement pour le contexte d'utilisation de la porte secrète.

7. Soigneur

I. Chirurgien

Dès qu'un joueur dans le coma se fait soigner par un chirurgien, le décompte des 100 sec s'arrête automatiquement.

Par exemple : je suis dans le coma, j'en suis à 50 sec lorsqu'un chirurgien vient me soigner – j'arrête de compter immédiatement.

La tente médicale est une zone neutre et ouverte à tous les clans : tout joueur peut s'y faire soigner, quel que soit son clan. C'est également une zone stérile : aucune blessure ne peut s'y infecter, peu importe le niveau du chirurgien.

Infection : hors de la tente médicale, 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 (voir Maladies et infections). Le sac de petits cailloux et les fiches de maladies à distribuer sont à récupérer à l'accueil avant le lancement du jeu. Si le stock est épuisé, s'adresser à la Halle.

a. 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 ou 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)

b. Compétences

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.
- À expliquer au joueur soigné pendant le traitement : il peut alors utiliser son membre normalement jusqu'à la fin du combat. Dès le combat terminé, la blessure s'applique de nouveau et le joueur doit consulter un Barbier (niveau 2 minimum). S'il reçoit un second coup sur le même membre avant cela, le joueur ne peut plus combattre et doit immédiatement aller voir un Barbier.

Niveau 2

► **Barbier : guérison légère**

- Peut guérir une blessure à un membre, 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 doit piocher un caillou : blanc (rien à signaler) ou noir (le barbier lui remet une fiche maladie et le joueur doit jouer les symptômes).

Niveau 3

► **Chirurgien : guérison poussée**

- 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, 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, cette compétence étant réservée aux [alchimistes](#). Les ingrédients sont obtenus à prix coûtant à la Halle ou directement auprès d'un [alchimiste](#). Le remède est donné immédiatement au patient, devant lui. Une fois le remède consommé, le médecin prend la fiche maladie du malade et la compare à la maladie diagnostiquée (se référer aux Maladies et infections).

a. 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 vos mélanges.
- Plumes (ou stylo RP) et parchemins pour écrire vos recherches et le développement des remèdes. Un grimoire de base est fourni par l'organisation à votre arrivée : il constitue le point de départ de vos connaissances médicales, à enrichir au fil du jeu.

b. Compétences

Niveau 1

► **Rebouteux**

- Le médecin est capable de diagnostiquer les maladies de base et de les identifier correctement. Il reçoit le grimoire correspondant.

► **Apprenti préparateur**

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

Niveau 2

► **Soigneur**

- Le médecin est capable de diagnostiquer les maladies intermédiaires et de les identifier correctement. Il reçoit le grimoire correspondant.

► **Pharmacien certifié**

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

Niveau 3

► Docteur

- Le médecin est capable de diagnostiquer les maladies graves et de les identifier 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 une 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). De la ficelle est mise à disposition à la Halle au besoin.

a. 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 vos mélanges
- Plumes (ou stylo RP) et parchemins pour écrire vos recherches et le développement des concoctions. Un grimoire de base est fourni par l'organisation à votre arrivée : il constitue le point de départ de vos connaissances alchimiques, à enrichir au fil du jeu.

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

b. Cueillette

Des zones de cueillette sont délimitées sur le terrain par des fanions verts fixés aux arbres et aux arbustes (voir Zones de récolte). 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, il peut l'échanger contre de vraies feuilles et mousses pour la conception des potions à l'herboristerie (broyer de vraies herbes donne un RP bien plus réaliste). 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 : tisane, sirop (menthe, grenadine, etc.), sous réserve de simuler l'ingestion de la concoction et/ou de prévenir la personne qui la consomme.

Remarque : il arrive de tomber sur des plantes toxiques transmettant des maladies. Lors de l'échange à la Halle, vous recevrez peut-être une fiche maladie et devrez jouer les symptômes (voir Maladies et infections). Les champignons peuvent par ailleurs compléter un repas (voir Se nourrir).

c. Compétences

Niveau 1

► Connaissance des plantes I

- Peut aller cueillir des plantes dans les zones de cueillette. Maximum 3 palets avant d'échanger à la Halle.

► Mélange et expérimentation I

- Permet de fabriquer des potions d'alchimie de base. Maximum 3 ingrédients par mélange. Il reçoit le grimoire correspondant.

Niveau 2

► Connaissance des plantes II

- Maximum 5 palets avant d'échanger à la Halle.

► Mélange et expérimentation II

- Permet de fabriquer des potions d'alchimie intermédiaire. Maximum 5 ingrédients par 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 des ingrédients à partir de zéro. Toute potion utilisée dans un mélange compte pour 3 ingrédients (il reste alors 2 ingrédients à ajouter).

Niveau 3

► Connaissance des plantes III

- Maximum 7 palets avant d'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. Maximum 7 ingrédients par mélange. Il reçoit le grimoire correspondant.
- L'alchimiste peut tenter de nouvelles combinaisons de potions et d'ingrédients. Toute potion utilisée dans un mélange compte pour 3 ingrédients.

8. 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, nécessaires 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, le chasseur ne peut pas utiliser son arme en combat. Inversement, un Tireur 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). Les compétences de pièges, elles, ne nécessitent pas d'arme.
- Toutes les armes de trait homologuées sont autorisées pour chasser, ainsi que les armes de jet. La distance de tir est la même quelle que soit l'arme utilisée.
- Les pièges doivent être fabriqués par un **forgeron** avant d'être utilisés, à l'aide des ressources nécessaires (voir tableau de fabrication).
- Le piège de mort est limité à une seule pose par acte, qu'il soit activé ou non. Il ne peut pas être déplacé une fois posé.

a. Chasse

Des zones de chasse sont réparties sur le terrain (voir Zones de chasse). Des cibles sont fixées à différents endroits et une zone de tir est délimitée à distance (bâton et corde). Le chasseur doit se positionner dans la zone de tir et viser la cible. S'il la touche, il peut prendre un animal dans le sac de jute positionné auprès de la cible. Il dispose d'un certain nombre d'essais selon son niveau. S'il dépasse ce nombre, il doit changer de zone.

b. Compétences

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 piège sous forme de marque au sol réalisée à l'aide de corde et de morceaux de bois (fabriqué par 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 la libérer (à jouer RP).
- Un seul piège posé à la fois.

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. Maximum 2 pièges en même temps.

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 second type de piège, plus complexe (fabriqué par un [forgeron](#)). Si un joueur marche dessus, le chasseur ou un allié crie « One Shot » et la victime tombe dans le coma sur le coup.
- Utilisable une seule fois par acte.
- Ne peut pas être déplacé une fois posé.

II. Pêcheur

Maître des rivières et des étangs, 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 éviter la famine et certaines malédictions des Dieux. Certaines ressources sont également nécessaires pour d'autres spécialisations.

a. 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 fabriquer auprès d'un [forgeron](#) ou à acheter à la Halle.

b. Pêcher

- Le pêcheur doit se rendre à une zone de pêche délimitée sur les étangs (voir Zones de pêche). Dans ces zones se trouvent des poissons qu'il va falloir attraper à la manière 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. Le poisson pêché portant la marque spéciale devra être rejeté à l'eau. Les poissons récupérés dans le sac peuvent être échangés à la Halle contre des cartes nourriture.
- Lorsqu'un poisson est sorti de l'eau, le pêcheur doit 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.

c. Compétences

Niveau 1

► **Petite pêche du dimanche**

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

Niveau 2

► **Pêche au leurre**

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

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 découvert que l'odeur du poisson faisait fuir certaines personnes, et a appris à l'utiliser à son avantage. Il peut résister ou contrer le charme d'un [Courtisan](#), qu'il en soit lui-même la cible ou qu'il protège une personne à proximité.
- Il doit posséder une carte ressource « Poisson » sur lui et la montrer clairement au Courtisan. Une interaction RP est nécessaire.
- Annonce « Résiste » si l'interaction RP 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 les ressources de nourriture nécessaires pour éviter la famine et certaines malédictions des Dieux. Certaines ressources sont également nécessaires pour d'autres spécialisations.

a. Équipement

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

- Faucille et autres outils pour récolter, semer, etc.
- Épouvantail (niveau 3). Il 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.

b. La production

Acheter une parcelle

- Le fermier doit se rendre à la Halle et payer sa parcelle.
- Il reçoit en échange de la corde et des piquets lui permettant de délimiter sa parcelle, à placer auprès de son camp.
- Une seule parcelle par fermier peut être exploitée pour l'élevage, quelle que soit son niveau. Les autres parcelles sont réservées à la culture.

Ensemencer son champ

- Le fermier achète des semences à la Halle selon son niveau. Il reçoit 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 semer sa parcelle. À la fin de l'acte en cours, il va à la Halle pour échanger ses cartes semences contre des fagots de blé ou des légumes, qu'il place sur sa parcelle (maximum 5 fagots ou légumes par parcelle).

Récolter

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

- Se référer à la partie Se nourrir pour l'utilisation des ressources nourriture.

c. Compétences

Niveau 1

Le fermier peut posséder 1 parcelle, dont 1 peut être exploitée pour l'élevage.

► Céréalier

- Possibilité d'avoir maximum 1 parcelle ensemencée.
- Peut acheter des semences de légumes à la Halle.
- 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 d'élevage 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 (interaction à la Halle).
 - » Le cochon peut être abattu à tout moment, mais plus il est grand, plus il rapporte de nourriture.
 - » S'il n'est pas abattu, il consomme 5 nourritures par acte sans grandir davantage.

Niveau 2

Le fermier peut posséder 2 parcelles, dont 1 peut être exploitée pour l'élevage.

► Maraîcher

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

Niveau 3

Le fermier peut posséder 3 parcelles, dont 1 peut être exploitée pour l'élevage.

► Agriculteur

- Possibilité d'avoir maximum 3 parcelles ensemencées.
- 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

- Sans épouvantail fonctionnel, le fermier perd une partie de sa récolte lors de la vente à la Halle (pourcentage à l'appréciation de la Halle).
- L'épouvantail doit avoir été activé par un fermier niveau 3 auprès de la Halle pour être fonctionnel.

9. 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 ou saltimbanque 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, ou conservé pour résister à un charme de [Courtisan](#).

a. Équipement

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

- Bourse pour les LP (fournie 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).

b. Compétences

Niveau 1

► Conteur d'histoires et de légendes I

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

► Spectacle I

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

► Anesthésie vocale

- Raconte une histoire à un joueur dans le coma pour arrêter le décompte des 100 secondes et lui permettre d'être soigné.
- Si le conteur reste présent pendant toute la durée des soins, le blessé ne doit pas tirer de caillou d'infection (voir [Chirurgien](#)).

Niveau 2

► Conteur d'histoires et de légendes II

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

► Spectacle II

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

► Fascination

- Après avoir distribué ses LP, le conteur peut fasciner une personne qui doit alors le suivre tant qu'il parle ou jongle. Annonce « [Fascination](#) ».

- Si le conteur est interrompu, la fascination est rompue. La personne sous l'emprise se réveille quelque peu désorientée et ne se souvient plus de qui l'a fascinée : elle ne peut donc pas l'attaquer.
- Maximum 3 utilisations par acte.

Niveau 3

► Conteur d'histoires et de légendes III

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

► Spectacle III

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

► Narration des rêves

- À la fin des 3 sabliers de l'histoire ou du spectacle, tout l'auditoire s'endort sur place. Annonce « K.O. » – durée : 100 secondes.
- 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 joue de 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.

a. 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. Un minimum de pratique est demandé avant de venir à Yggdrasil, sans pour autant exiger plusieurs années d'expérience.

b. Compétences

Niveau 1

► Assistance bénédictions I

- Lorsqu'un musicien accompagne un [prêtre](#), ce dernier peut accorder une bénédiction gratuite supplémentaire (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 participant (soit 2 DP au total par joueur).
- Non cumulable : un plus grand nombre de musiciens n'augmente pas le nombre de DP distribués.

► 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 ni se battre tant qu'il n'a pas terminé son chant.

Niveau 2

► Assistance bénédictions II

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

► Chant de bravoure

- Tout le clan (ou toute l'assistance, avec un minimum de 15 participants en plus du ou des musiciens) chante avec le(s) musicien(s).
- Permet au musicien de désigner 5 personnes prédéfinies qui gagnent 1 « Résiste » contre un Terror (1 seule utilisation chacune) 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 désignées et ne profitent donc pas du bonus.

Niveau 3

► Assistance bénédictions III

- Lorsqu'un musicien accompagne un **prêtre**, ce dernier peut accorder une bénédiction gratuite supplémentaire (1 + 1 gratuite).
- 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 ni se battre tant qu'il n'a pas terminé son chant.
- Les joueurs sous l'emprise de la musique ne peuvent pas s'éloigner pour s'en défaire. S'ils s'éloignent par maladresse ou par un mouvement de danse, ils restent sous l'influence tant que le musicien joue.
- Un joueur situé à plus de 2 mètres du musicien ne peut pas s'approcher, au risque de tomber sous l'emprise de la musique.
- La seule façon d'arrêter cette musique est de lancer un Terror sur le musicien, ou via un duel de musiciens (« Battle »).
 - » **Attention** : évitez de tirer un projectile ou une arme de jet sur un musicien, au risque d'abîmer son instrument.
- Le musicien doit obligatoirement terminer sa danse par un « Merci beaucoup ! » avant de pouvoir s'éloigner ou 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 avant tout 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 son sens moral, ses compétences et peut être utilisée à pleine capacité – contrairement à un esclave, identifiable et soumis à des restrictions. Une personne charmée peut ainsi servir d'espion, de marchand ou de diplomate temporaire. Elle n'est pas obligée de suivre les ordres du courtisan à tout moment : seule l'action ordonnée par la compétence « Charme » doit être effectuée. Jouez RP : si vous êtes charmés, vous êtes attentifs au bien-être de votre courtisan.

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

Joueurs de moins de 16 ans : cette spécialisation est soumise à des restrictions d'âge. Interdite aux moins de 11 ans. De 11 à 15 ans, elle nécessite la validation et l'encadrement d'un parent ou accompagnant présent sur site. Le charme implique des scènes de séduction simulée : soyez attentifs à l'impact que cela peut avoir sur les jeunes joueurs. [Consulter la note complète](#)

a. Charme, résistance et mort

Pour charmer, lancez une pièce. Si elle tombe sur pile, le charme a réussi ; sur face, il a échoué. Si le charme échoue, le courtisan peut retenter 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 (voir IST ci-dessus).

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.

Résistance au charme : si la personne visée est un fervent (possède 5 DP sur lui), il résiste au charme en conservant ses DP. Il peut également utiliser un Lucky Point (LP), qu'il remet alors au courtisan. Voir aussi la compétence [Poisson magique](#) du Pêcheur niveau 3.

b. Compétences

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

- La personne ciblée ne se rappelle pas avoir rencontré ou discuté avec le courtisan.
- Annonce « [Oubli](#) ».
- 1 utilisation par acte.

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 ! »

Niveau 3

► **Charme III**

- Peut charmer 3 personnes maximum sur l'entièreté du week-end. Bien choisir ses cibles.
- Peut donner l'ordre d'une action par joueur par acte, ou jusqu'à 3 actions pour un même joueur par acte.

► **Bluff**

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