



Présente

Yggdrasil Le Réveil du Serpent

Règles générales 2026

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. Glossaire	1
I. Vocabulaire général	1
II. Annonces	2
III. Symboles	4
2. Introduction	6
I. Fair-play	6
II. Sanctions	6
III. Position des bras	6
IV. Lore	7
V. Terrain de jeu	7
VI. Son personnage	8
3. Les structures décisionnelles	11
I. Le Conseil des Jarls	11
II. Les clans	11
4. Généralités	12
I. Ressources	12
II. Se nourrir	15
III. Esclave	15
IV. Vol et fouille	17
V. Assommer	20
VI. Ligotage et torture	20
VII. Empoisonnement	21
VIII. Maladies et infections	21
5. Combat	24
I. Protections	24
II. Armes	25
III. Déchargement et usure	28
IV. Coups et combat	29
V. Achèvement, coma et mort	30
VI. Esprit et résurrection	31

6. Wargame

33

I. Fonctionnement général

33

II. Déroulement

33

III. Prise de territoire

35

IV. Attaque de camp

35

V. La ville

40

VI. Étendard et bonus

41

1. Glossaire

Ci-dessous vous retrouverez dans un premier temps les mots spécifiques à l'univers d'Yggdrasil, ainsi que la liste des annonces utilisées en jeu. Il ne s'agit évidemment que d'un résumé d'une partie des règles, référez-vous à la partie détaillée dans ce carnet de règles pour connaître toutes les implications d'une annonce.

Pour rappel, il est interdit de stocker des annonces non utilisées : par exemple, si vous n'utilisez pas une compétence limitée à "1 utilisation par acte", vous n'aurez pas deux utilisations lors de l'acte suivant.

Pour les termes en lien avec le lore, se référez à notre site internet, à la section dédiée au [lexique du monde](#).

Attention : certaines annonces ne peuvent être utilisées que par les Orgas ou un PNJ, dans un but de bon déroulement du jeu et de l'histoire. Celles-ci sont symbolisées par la mention « (Orga) » avant la définition. La plupart des annonces sont liées à des compétences et spécialisations en particulier.

I. Vocabulaire général

TI, Time In, "En jeu" : On entre dans le jeu (généralement après une annonce "TO").

TO, Time Out, "Hors-jeu" : On sort du jeu pour un petit moment (sortie du TO à l'annonce « TI »). Permet également de ralentir ou d'arrêter le jeu en cas de malaise (physique ou émotionnel). Ne pas utiliser à outrance, au risque de casser le RP des autres joueurs.

(Time) Freeze : Quand un Orga utilise cette annonce, tous les joueurs qui l'entendent doivent s'arrêter sur place, fermer les yeux, se boucher les oreilles et fredonner. Ils arrêtent quand ils entendent à nouveau cette annonce.

Achèvement : Action par laquelle un joueur peut en achever un autre, le faisant passer directement de l'état de Coma à l'état de Mort.

Acte : période entre 2 temps de repas. Il y en a 6 au total d'un événement, chacun d'une durée d'environ 3 heures : Acte 1 (sam. 9h-12h), Acte 2 (sam. 12h-15h), Acte 3 (sam. 15h-18h), Acte 4 (sam. 18h-21h), Acte 5 (dim. 9h-12h), Acte 6 (dim. 12h-15h). Se référer à l'horloge des actes présente en ville.

Background (BG) : Fiche contenant notamment tout ce que sait le personnage de son univers, de son entourage, de son passé, de sa psychologie, et se garde bien de mentionner tout ce qui n'est pas à sa connaissance.

Brisé : État d'une arme, un bouclier ou une armure étant rendu inutilisable. Ces derniers doivent alors être réparés par un forgeron.

Cimetière : Lieu où les joueurs se dirigent après leur mort.

Classe : Ensemble de spécialisations jouables, donnant certaines compétences, à utiliser pendant un combat ou hors combat.

Coma : État intermédiaire entre la vie et la mort. Un joueur tombe dans le coma s'il est blessé au torse ou à la tête ou à plus de 2 membres. Un joueur dans le coma peut se faire soigner par un médecin, par un soin magique ou par une potion. Un joueur reste 100 secondes dans le coma avant de mourir.

Esprit : État dans lequel un joueur ne peut que marcher, ne peut pas parler et doit porter un bandeau blanc de manière visible au bras ou sur le front. Ne peut interagir qu'avec des Augures.

Grand Maître de classe : Joueur ayant atteint le niveau 3 dans les 3 spécialisations d'une classe. En plus de pouvoir enseigner ces classes à d'autres joueurs, il a accès à des compétences spéciales.

Lucky Points (LP) : Ressource donnée par un conteur et un saltimbanque contre 1PA après avoir écouté son histoire et/ou regardé son spectacle. Ce LP peut être échangé à la Halle contre une ressource aléatoire ou être utilisé pour résister à un charme d'un courtisan.

Maître de spécialisation : Joueur ayant atteint le niveau 3 d'une spécialisation et pouvant enseigner la maîtrise de cette spécialisation à d'autres joueurs.

Mort : État atteint après 100 secondes passées dans le coma. Il devient alors un esprit.

Orga : Organisateurs de l'événement, personnes-ressources en cas de besoin (problème, question, hésitation, etc.).

Personnage Non Joueur (PNJ) : Personnage neutre par défaut, un PNJ est là pour vous aider dans l'histoire et vous donner des quêtes. Tout PNJ est sous l'aile de l'Orga responsable des PNJ. Si vous souhaitez devenir PNJ, vous pouvez envoyer un message à Priceless Guild.

Personnage Joueur (PJ) : Personnage participant à l'histoire à sa façon, maîtrisant des compétences, cherchant des ressources, combattant d'autres clans. Bref, c'est vous.

Point d'armure (P. Arm) : Point qui permet de se protéger contre 1 coup reçu. Les armures légères fournissent 1 P. Arm et les armures lourdes fournissent 2P.Arm.

Point de Divinité (DP) : Ressource donnée par un prêtre après avoir exécuté une prière en sa compagnie. Ne peut être échangé, marchandé, donné, etc.

Point de Vie (PV) : Détermine l'état de santé du joueur. Chaque zone (Torse/Dos, Bras, Jambes) possède 1 PV, une fois un certain nombre perdu, le joueur tombe dans le coma.

Résurrection : Action pouvant être exécutée par un Prêtre pour ressusciter un mort sur place. Nécessite des DP.

Roleplay (RP) : Jeu théâtral d'improvisation (ex : jouer un empoisonnement RP => le joueur de manière la plus réal possible : se tenir le ventre, crier de douleur, cracher et finir par avoir des convulsions puis mourir).

Spécialisation : Sous-classe dans laquelle un joueur peut choisir de s'entraîner pour acquérir de nouvelles compétences.

Usure : État particulier d'une arme ou d'un bouclier qui se manifeste dès qu'ils ont été utilisés. Nécessite d'être réparé par un forgeron.

II. Annonces

2 : Le coup porté fait perdre 2 points de vie et/ou d'armure à la cible.

Achèvement : Action par laquelle un joueur peut en achever un autre, le faisant passer directement de l'état de Coma à l'état de Mort.

Assommer : Bien qu'elle se comprend facilement, cette annonce a été remplacée par l'annonce plus générique "K.O.". Voir l'annonce "K.O.".

Battle : Action d'un musicien provoquant un autre musicien dans une bataille musicale et lyrique.

Briser : Action par laquelle une arme, un bouclier ou une armure est rendu inutilisable. Ces derniers doivent alors être réparés par un forgeron.

Cécité : Le personnage ciblé doit fermer les yeux pendant 10 secondes. La personne ciblée est momentanément retirée du combat. Pas souci de sécurité, il est interdit de manipuler les armes les yeux fermés.

Danse : Toute personne, amie ou ennemie, située à moins de 2 mètres du musicien au moment de l'annonce doit se mettre à danser.

Égorgement : Action d'arriver discrètement par derrière et passer sa dague le long du cou exposé d'un personnage. Attention à ne pas forcer sur la gorge, juste laisser la lame glisser le long des artères sans imposer de pression. Il est aussi possible de ne pas toucher la gorge et juste mimer l'effet. Toujours crier (ou chuchoter doucement à l'oreille de votre victime) l'annonce « égorgement ».

Fascination : La personne visée doit suivre le conteur tant qu'il parle ou jongle.

Fouille : Permet à un joueur de "fouiller" (jeu RP) un autre joueur tombé dans le coma afin de trouver des ressources stockées et de l'argent. On ne peut être fouillé, volé ou maudit si on a déjà été fouillé, volé ou maudit (lors de la même phase de coma).

Une quantité maximale d'argent et d'objets est fixée, se référer à la partie dédiée [au vol et à la fouille](#).

(Time) Freeze (Orga) : Quand un Orga utilise cette annonce, tous les joueurs qui l'entendent doivent s'arrêter sur place, fermer les yeux, se boucher les oreilles et fredonner. Ils arrêtent quand ils entendent à nouveau cette annonce.

Fuite : Si le joueur possède la compétence, permet de quitter le combat ou l'interaction en cours sans que personne ne puisse le suivre. Il ne peut pas revenir sur les lieux du combat ou de l'interaction.

Glue : Le joueur ciblé est comme collé au sol, il ne peut plus se déplacer ni lever les pieds durant 100 secondes.

Invincibilité : Tant que le musicien chante, il ne peut être attaqué, excepté par égorgement ou s'il est provoqué en duel (« Battle ») par un autre musicien.

K.O. : Vous vous endormez sur place. Vous ne pouvez vous relever que si quelqu'un vous réveille ou que plus personne n'est à portée de vue.

Remplace l'ancienne annonce "Assommer". Action d'arriver par derrière quelqu'un et l'assommer avec une arme contondante ou le pommeau (full mousse !) d'une arme tranchante. Le cri "K.O." doit être annoncé. Approcher de la tête et toucher légèrement le dessus du crâne (frapper à quelques centimètres fonctionne aussi).

Se référer à la partie dédiée à l'assommement.

Lenteur : Le joueur visé est obligé de marcher.

Malédiction : Le joueur visé perd les améliorations sur ses armes (briser et résiste) et tous ses artefacts doivent être rechargés.

Malédiction inversée : 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.

One Shot : Coup mettant la cible dans le coma, ignorant les armures, « Resist » ou autre compétence. Ce coup ne peut être évité, ignoré ou paré.

Oubli : Vous ne vous rappelez pas d'avoir rencontré ou discuté avec la personne qui vous a lancé « oubli ».

Pari, mon ami : 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.

Poison : Le joueur touché par une annonce « poison » a 30 sec pour prendre un contre-poison sinon il tombe dans le coma.

Résiste : Permet de résister à une annonce adverse.

Terror : La cible de cette annonce est comme paniquée par ce qu'elle voit devant elle. Elle fait demi-tour et se met à courir 10 secondes sans s'arrêter. Après ces 10 secondes, la victime reprend ses esprits et peut reprendre le cours de l'action.

TI : Time In, « En jeu » : On entre dans le jeu (généralement après une annonce « TO »). Généralement utilisée par un Orga, cette annonce peut s'utiliser par n'importe quel joueur en cas de besoin.

TO, Time Out, « Hors-jeu » : On sort du jeu pour un petit moment (sortie du TO à l'annonce « TI »). Généralement utilisée par un Orga, cette annonce peut s'utiliser par n'importe quel joueur en cas de besoin. Permet également de ralentir ou d'arrêter le jeu en cas de malaise (physique ou émotionnel). Ne pas utiliser à outrance, au risque de casser le RP des autres joueurs.

Vol de DP : L'envoûteur peut voler 1 DP sur un cadavre, sauf s'il s'agit du dernier DP de la cible.

ZAP : À cette annonce, tous les enfants (moins de 16 ans) présents aux alentours doivent quitter la scène et les lieux.

Zizanie : Le/la Courtisan(e) peut mentir et le joueur en face doit croire le mensonge.

III. Symboles

a. Sigle antivol



Sous la forme du sigle infini. Objet ne pouvant être ni volé, ni déplacé.

b. Ouroboros



Sous la forme d'un serpent qui se mange la queue. Objet avec lequel il est possible d'interagir (l'ouvrir, le voler, etc.). Sans ce symbole (sur un coffre, par exemple), il ne s'agit que d'un élément de décorum.

c. Rune de protection



Un esprit ne peut se trouver à moins de 5m d'une rune de protection.

2. Introduction

I. Fair-play

Le jeu se base sur le fair-play. L'auto-respect des règles permet un bon déroulement du jeu, l'amusement de tous et permet aux autres de jouer leurs rôles un (Chirurgien ne servira à rien si personne n'est blessé ou ne meurt !).

Chaque joueur s'occupe de SES points de vie et des coups qu'il reçoit et non de ceux de son adversaire. Faites confiance à votre adversaire : si celui-ci refuse obstinément de mourir, c'est qu'il a sans doute une babiole magique qui le protège. Concentrez-vous sur les solutions, pas sur les problèmes.

**LA TRICHIE DIMINUE FORTEMENT LE JEU DE RÔLE THÉÂTRAL (SOURCE D'AMUSEMENT).
ELLE ENGENDRE INÉVITABLEMENT AGACEMENT ET CONFLITS. MAIS SURTOUT, ELLE TRAHIT UN
EXCÈS D'ORGUEIL ET UNE FAIBLESSE POUR ASSUMER LES ÉVÉNEMENTS.**

Remarque : les [Orgas](#) et les [PNJs](#) ne trichent pas, ils sont là pour faire avancer le jeu et pour que vous vous amusiez. Certains PNJs peuvent donc changer de spécialisation ou utiliser des capacités élevées (les PNJs doivent avoir l'accord des Orgas !).

II. Sanctions

Si un joueur est incapable de respecter les règles ou le matériel mis à sa disposition, s'il perturbe le bon déroulement du jeu (scénario, quêtes, combats, énigmes, etc.) ou s'il met la vie des autres en danger, l'Organisation se réserve le droit de l'exclure du jeu pendant un certain temps, voire de lui interdire de participer aux futures éditions en fonction de la gravité des faits (nous espérons ne jamais devoir appliquer ce genre de sanction).

**En cas de problème ou de litige, les organisateurs doivent être avertis au plus vite.
JEU DANGEREUX = POSSIBILITÉ D'EXCLUSION**

Remarque à l'attention des GNistes aguerris : ce GN porte une attention particulière aux novices et débutants afin de les guider dans des aventures extraordinaires empreintes d'histoire et de magie. C'est également l'occasion de partager une passion commune en famille, y compris les plus jeunes enfants. Soyez donc attentifs à vos coups et aux réactions des personnes en face de vous.

III. Position des bras

Si vous croisez une personne avec les bras en croix, ignorez-le : il est invisible et indétectable. Ce signe est uniquement réservé aux Organisateurs, PNJs ainsi qu'à la spécialisation mineur.

Certains GN proposent, à la mort du personnage, de lever le petit doigt ou une arme, croiser les bras, ou autre signe distinctif. Lors de nos événements, la mort est symbolisée par un bandeau blanc enroulé autour de la tête ou du bras (se référer à la partie [Achèvement, coma et mort](#)).

IV. Lore

Ceci n'est qu'un résumé du lore, depuis la première édition (en 2017) jusqu'à aujourd'hui. Vous retrouverez des résumé de chaque cycle [sur notre site internet](#).

a. Résumé de toute l'histoire

Au cours des âges, l'affaiblissement d'Yggdrasil, l'immense Arbre-Monde, menaçait de plonger les royaumes des dieux et des hommes dans un chaos apocalyptique. Toutefois, grâce à de nombreux sacrifices, l'équilibre a été restauré dans l'Arbre-Monde.

Les divinités, autrefois emprisonnées par ce chaos, ont retrouvé leurs demeures célestes, rétablissant l'harmonie dans l'univers. Asgard, la forteresse des dieux, s'est relevée, redevenue un havre de paix. Loki et Hela, punis pour leurs méfaits, ont été réintégrés mais ont été profondément changés par leurs châtements. Les humains, libérés des conflits divins, ont repris le contrôle de leur destin, leurs communautés renaissant avec force, et leur autonomie restaurée.

Cependant, des menaces persistent. Des mondes disparaissent, engloutis par de grands désastres, laissant derrière eux des étendues d'eau et de nombreuses interrogations sans réponses. Parmi les divinités célestes, seuls les Asgardiens restent en poste, protecteurs vigilants de la Terre, alors que d'autres panthéons tombent dans l'oubli. Dans ce nouvel ordre encore instable, de nouveaux défis émergent : les ressources s'épuisent, les saisons deviennent plus extrêmes, et des espèces anciennes refont surface. Les conflits entre les hommes, aussi anciens que le temps, reprennent avec vigueur, alors que les cieux eux-mêmes semblent s'assombrir.

Et au-delà des territoires connus, un nouveau monde, Oygard, fait son apparition, un lieu où le temps suit un cours différent, et où un nouveau gardien émerge pour tenter de maintenir l'ordre et l'équilibre parmi les hommes. Ainsi se poursuit cette saga éternelle, où les destins s'entrelacent, les alliances se forment et se défont, et l'écho des batailles traverse les mondes.

V. Terrain de jeu

Les limites du terrain sont fixées par les organisateurs. En cas de doute, n'hésitez pas à consulter la carte du monde TI, de demander à un Orga. Le terrain est divisé en deux parties principales : La Plaine et La Forêt. Les terres alentour ne sont pas accessibles.

a. La Grande Plaine

Ce vaste espace rassemble la ville et les campements des différents clans. Il est volontairement neutre, bien que de nombreux combats peuvent y avoir lieu. Les combats à l'intérieur des murs sont soumis à des règles précises, se référer au chapitre traitant du Wargame.

b. La ville

La ville est un campement neutre rassemblant l'auberge, la Halle de commerce, la bibliothèque, la tente Wargame, des échoppes, des tentes TI où résident temporairement les "sans clan", les tentes TO des Orgas et PNJs¹, etc.

les combats sont interdits hors de la zone dédiée, adjacente aux murs de la ville et clairement délimitée. Seuls les empoisonnements, assomement et égorgement sont autorisés hors de cette zone. A noter que les auteurs de trouble peuvent être arrêtés et emprisonnés par la Milice, puis jugés devant le tribunal qui en déterminera le sort. Les biens des agitateurs seront confisqués durant ce temps.

¹ Ces tentes servent aux Orgas et PNJs, que ce soit pour du matériel ou un espace dédié. L'accès leur est strictement réservé et aucun PJ ne peut y entrer.

La Halle de commerce

Lieu d'échange, d'achat et de vente de vos récoltes, ressources et créations. C'est également le lieu où vous validez votre apprentissage.

Si la Halle est le seul et unique lieu pour y échanger vos ressources brutes, elle ne possède pas le monopole pour acheter ou échanger des ressources. N'hésitez pas à commercer entre joueurs et entre clans.

Enfin, c'est également un point clé en cas de questions liées aux règles, ou tout autre problème à signaler. Au moins un organisateur y sera toujours présent pour vous aider.

La taverne

Point de rassemblement et lieu d'ambiance, de musique et de contes, de jeux, mais aussi d'intrigues et d'informations...

On y vend aussi (TO) des boissons et de la nourriture. Suivez les informations [sur la page dédiée](#) de notre site internet.

c. Les campements

Dans les camps, une zone de combat est délimitée. Dans cette zone, les combats sont autorisés mais si quelqu'un sort de cette zone lors d'une attaque, il est considéré comme étant directement dans le [coma](#). Cette zone est notamment utilisée lors de sièges et d'attaque de campement (se référer à la partie Attaque de camps).

d. La Forêt

Cette zone reprend les différents territoires, sur lesquels sont dispersés des mines, des zones de chasses, des zones de récoltes, le cimetière, les deux étangs, etc. Les combats y sont autorisés sans restriction (sauf respect des autres joueurs et de votre RP). Attention, la nuit, la forêt change de visage...

Le cimetière

"Yggdrasil" est un jeu où la mort n'est pas définitive. Le cimetière sera donc un passage presque obligatoire durant la vie de votre personnage. Mais pas de tracas : vous reviendrez très vite d'entre les morts. Soyez donc raisonnable et rendez-vous au cimetière, et suivez les instructions que vous trouverez sur le parchemin ou dictés par un PNJ ou un Orga.

e. La Plaine de Wargame

Cette deuxième plaine n'est utilisée que pour le déroulement des combats de Wargame et autres grande mêlée, encadrée par des Orgas. Cette zone n'est accessible que durant ces événements. Aucun élément du jeu ne s'y déroule.

VI. Son personnage

Avant même de créer votre personnage, vous avez peut-être plein de questions en tête, surtout si vous découvrez l'univers du GN. Si c'est le cas, plusieurs possibilités :

- Si vous rejoignez un clan : alors demandez autour de vous pour des avis, des conseils, des retours d'expérience. Adressez-vous directement au Jarl de votre clan, qui connaît généralement mieux ses membres.
- Si vous n'avez pas encore de clan, ou souhaitez simplement avoir d'autres avis : Priceless Guild prévoit un système de parrainage des nouveaux par les anciens. Manifestez-vous auprès d'un Orga, et on vous redirigera vers un parrain ou une marraine.

Que vous ayez besoin d'un parrain ou non, il vous faut créer votre personnage (tout se passe [sur votre espace joueur, sur notre site internet](#) !). Pour cela, quelques étapes à suivre pour l'intégrer au mieux à l'univers d'Yggdrasil :

- Lire [le lore du monde](#) que vous allez intégrer ;
- Lire l'ensemble des règles, pour cerner au mieux l'univers et son fonctionnement ;
- Lire le descriptif des classes et spécialisations, ainsi que leurs compétences ;
- Trouver un nom pour votre personnage ;
- Écrire son histoire (1 page maximum) ;
- Choisir ses compétences à son entrée dans Yggdrasil.

a. Son background (BG)

Quand vous nommez votre personnage et écrivez son histoire, gardez bien à l'esprit que nous sommes dans une société inspirée de l'univers viking : jouer un membre d'un autre peuple doit rester anecdotique et motivé par un background solide (sous réserve de validation par Priceless Guild). Aucune allusion à une autre mythologie, toute créature non intégrée par les Organisateurs dans le jeu, ou tout lieu existant dans "la vie réelle" (Danemark, Suède, etc. n'existent pas dans notre GN) n'est autorisé. Tâchez également de développer son histoire : plus elle est fournie, plus le jeu sera riche en termes d'interactions sociales.

Une fois l'histoire de votre personnage créée, vous devez choisir ses compétences. Référez-vous à l'annexe dédiée aux classes et spécialisations pour mieux cerner les compétences de chacune.

Remarque : il n'est pas possible de sélectionner 2 spécialisations combattantes dès le début.

b. Ses possessions

Certaines compétences nécessitent d'utiliser du matériel spécifique, tant pour du RP que pour le bon fonctionnement du jeu. Certaines actions ne nécessitent pas l'utilisation d'objet en particulier, mais il faut avouer que c'est quand même plus classe d'en utiliser. Selon les spécialisations que vous choisirez, pensez à parcourir la liste de matériel nécessaire ou utile, et à vous le procurer avant le jeu.

En complément, dès votre arrivée, vous recevrez quelques objets à conserver tout au long du week-end et à rendre à la fin. À l'accueil, vous recevrez :

- Une bourse contenant :
 - » De l'argent de départ (quelques pièces d'or et d'argent),
 - » Un bandeau blanc, à attacher sur votre tête ou votre bras quand vous mourrez,
 - » Un sablier (1 minute).
- En fonction des spécialisations sélectionnées (se référer aux spécialisations que vous souhaitez jouer), vous pouvez également recevoir :
 - » Une bourse contenant des DP à distribuer,
 - » Une bourse contenant des LP à distribuer,
 - » Des documents pour diagnostiquer les maladies,
 - » Etc.

- Votre bracelet de l'édition avec votre numéro d'identifiant unique (ID)¹

Toutes les possessions accumulées par les membres d'un clan seront déposées dans le coffre de leur clan à la fin de l'édition. Le coffre ne sera pas trié et sera remis tel quel à l'édition suivante. Pensez alors à pouvoir clairement identifier votre bourse un an plus tard (un bout de papier avec votre ID, un objet unique et reconnaissable, etc.).

Pour les joueurs "sans clan", un coffre de la ville sera disponible à la Milice en fin de jeu pour y déposer leur bourse. Chaque joueur doit y glisser son identifiant (bracelet ou papier avec ID) s'il souhaite retrouver ses possessions à l'édition suivante. Seules ces bourses seront triées et préparées pour l'accueil de l'édition suivante. Une bourse sans ID ne sera pas valide et ne pourra pas être remise au joueur l'édition suivante.

Ne partez pas avec vos bourses ou autre élément du jeu. Laissez-les dans le coffre de votre clan (ou celui de la ville si vous êtes sans clan).

¹ Votre ID est unique et est directement lié à [votre espace joueur](#) de notre site internet.

3. Les structures décisionnelles

I. Le Conseil des Jarls

Le Conseil des Jarls est l'organe exécutif régissant la société. Il permet par son existence de rassembler les différents chefs de Clan afin de leur permettre de gérer le monde dans une relative entente. Bien sûr, dans un monde pareil, une telle institution n'a pas vu le jour sans heurts, bobos ou petits assassinats. Il naquit grâce à la volonté des Dieux, et poursuit son existence plus ou moins paisiblement sous l'œil avisé d'Odin.

Les chefs se rassemblent donc au sein de ce Conseil, qui a généralement lieu sous la tente de Wargame, afin d'y discuter de toute matière entrant dans leur domaine de compétence, notamment gestion du territoire et relations entre Clans. Notamment, ils doivent constamment mettre à jour la carte du monde souvent malmenée par les incessantes batailles qu'ils mènent entre eux. Le Wargame est une partie de ce Conseil des Jarls.

Enfin, durant le Conseil des Jarls, les chefs invoquent Odin, protecteur des rois, afin de les guider dans leurs décisions et de protéger leurs peuples.

II. Les clans

Le Peuple n'est pas d'un seul tenant : il est composé de sous-groupes qui sont appelés Clans. Il s'agit surtout de regroupements familiaux larges ayant un lieu de vie commun. L'importance d'un Clan est très variable, il peut s'agir d'une quinzaine de personnes à parfois plus d'une centaine. Tous les Clans ont des droits et un territoire, et chacun des Jarls de Clan siège au Conseil des Jarls.

Au sein des Clans, certains individus ont un statut particulier lié à leur fonction dans le groupe. Cette fonction peut être décisionnelle, religieuse, défensive ou de production. Il n'existe à proprement parler aucune hiérarchie entre ces différentes fonctions, bien que les chefs et ceux à qui ils délèguent leurs responsabilités (second, épouse, descendants) doivent susciter une déférence particulière.

Les Jarls ont le devoir de guider leur Clan, de prendre des décisions pour l'ensemble de ses membres et de les protéger, et enfin de les représenter au Conseil des Jarls. Mais ils ne peuvent accomplir leur tâche seul : ils sont ainsi secondés par un trésorier, responsable de garder les biens du Clan, et par un scalde, jouant un rôle de poète et d'historien, mais aussi de conseiller, devant garder mémoire de l'histoire et des faits héroïques accomplis par le Clan.

Les responsabilités et matériels (TI comme TO) de chacun de ces rôles sont détaillés sur notre site internet, dans la section [Créer un clan](#).

4. Généralités

I. Ressources

Attention : la plupart des ressources récoltées peuvent être échangées à la [Halle de Commerce](#) contre des cartes ressources. Sans cet échange, les matières brutes (non échangées contre des cartes à la Halle) ne pourront être utilisées dans des recettes ou dans des échanges commerciaux.

Par exemple : vous possédez un minerai de fer, allez directement l'échanger contre une carte ressource « Minerai de fer » à la Halle.

À noter que sans la compétence dédiée, un personnage ne peut porter que 2 ressources brutes (tout type confondu).

Par exemple : je n'ai pas la spécialisation Mineur, mais je récupère des minerais bruts après une fouille. Même si je fouille quelqu'un qui possède 7 minerais sur lui, et que je peux théoriquement lui voler la moitié (arrondi à l'inférieur, donc 3), je ne peux en prendre que 2. > Si je fouille ensuite un alchimiste, je ne peux pas lui prendre des ressources de plantes brutes puisque mes poches sont remplies de minerais (il n'est pas possible de vider ses poches pour prendre les ressources qui nous intéressent sur le cadavre suivant).

Si vous avez la compétence adéquate, vous pouvez porter un plus grand nombre de ressources de la spécialisation en question.

Par exemple : je suis Mineur niveau 3 et Alchimiste niveau 3, je peux alors aller miner et porter jusqu'à 7 minerais bruts ainsi que jusqu'à 5 jetons de plantes bruts. Mais je ne suis pas pêcheur, donc si je fouille un pêcheur tombé au combat, je ne peux transporter que 2 poissons bruts. Je porte alors désormais 12 ressources brutes liées à ma spécialisation, et jusqu'à un maximum de 2 ressources brutes non liées à mes compétences.

Les principales ressources du jeu sont :

- **Celles liées aux zones de récolte :**

- » Les plantes sauvages
- » Les animaux de la forêt
- » Les poissons
- » Les minerais et les gemmes
- » Le blé et les légumes
- » Les animaux d'élevage

- **Les autres ressources :**

- » L'argent : pièces d'or (PO) et pièce d'argent (PA)
- » Les Points de Divinité (DP) (rouge)
- » Les Lucky Points (LP) (doré)
- » Le bois

a. Zones de récolte

Des zones sont délimitées au sein desquelles ceux possédant la compétence associée peuvent venir puiser des ressources. Seuls ceux ayant la compétence peuvent accéder à ces zones, sans pour autant servir de sanctuaire (ceux n'ayant pas la compétence ne voient pas les ressources mais peuvent localiser les autres joueurs qui se trouvent dans la zone).

De manière générale, le niveau 1 d'une spécialisation de récolte permet de récolter maximum 3 ressources brutes, 5 au niveau 2 et 7 au niveau 3.

Pour plus de détails, se référer aux spécialisations liées à ces zones de récolte.

Zones de cueillette

Ces zones de récolte permettent de récolter des plantes de toutes sortes. Réparties dans la forêt, elles sont délimitées par des foulards verts accrochés aux arbres et buissons. Seuls les Alchimistes peuvent récolter ces plantes et s'en servir dans la confection de potions aux effets divers.

Zones de chasse

Ces zones de récolte permettent de chasser des animaux de la forêt et récupérer leur viande et leur peau. Réparties dans la forêt, elles sont signalées par un fanion rouge accroché en hauteur sur un arbre et un bâton-repère, signalant la distance de tir minimale. Nul besoin d'expliquer l'importance pour un clan d'aller chercher de la nourriture et de la fourrure. Seul un Chasseur peut exploiter ces zones de chasse.

Zones de pêche

Ces zones de récolte permettent de récolter des poissons. Réparties dans la forêt, situées aux différents plans d'eau, elles sont identifiées par un cercle flottant où des poissons s'amuse à marquer leur présence à la surface. Nul besoin d'expliquer l'importance pour un clan d'une source de nourriture supplémentaire. Seul un Pêcheur peut exploiter ces zones de pêche.

Mines

Des minerais plus ou moins précieux peuvent se trouver dans les quelques mines réparties sur le terrain de jeu. Seuls les Mineurs peuvent entrer dans le monde souterrain et collecter ces minerais. Ces minerais sont utilisés notamment pour réparer les équipements ou dans d'autres recettes.

Sur le terrain de jeu, vous pourrez rencontrer une mine des profondeurs. Il s'agit de la matérialisation de l'espace souterrain uniquement accessible par les mineurs selon leur niveau. En passant à côté (à la surface), vous ne pouvez donc ni voir qui y rentre ou sort, ni entendre ce qu'il s'y dit.

Champs et pâtures

Ces zones de récolte un peu particulière permettent de travailler la terre et d'élever des animaux à proximité des campements. Contrairement aux autres zones de récolte, celles-ci sont créées et entretenues par le fermier à proximité de son camp, dans la plaine. Nul besoin d'expliquer l'importance pour un clan d'une source de nourriture supplémentaire. Seul un Fermier peut créer et exploiter ces zones de récolte et échanger les ressources brutes à la Halle.

b. Autres ressources

D'autres ressources ne nécessitent pas particulièrement une zone de récolte pour en accumuler. C'est le cas notamment de l'argent, des Divinity Points (DP), des Lucky Points (LP) et le bois.

Argent

L'argent est la monnaie matérielle du jeu. Elle permet d'acheter les services auprès des Maîtres de spécialisations, des vendeurs d'objets ou d'amélioration ou de commercer entre joueurs. Il est représenté sous forme de pièces d'argent (PA) et de pièces d'or (PO).

5 Pièce d'argent (PA) = 1 pièce d'or (PO)

Rappel : Vos possessions doivent être sur vous ou dans le coffre de votre clan (avec un minimum de 3PA sur vous). Si vous n'appartenez à aucun clan, toutes vos possessions doivent être sur vous. Aucune possession ne peut être disposée ou cachée sur le terrain ou dans une tente (elle est alors considérée comme une offrande aux Dieux et celle-ci disparaît).

Points de divinité (DP)

Les dieux accordent des privilèges à ceux qui les servent. Ces privilèges sont donnés par leurs Prêtres sous forme de pépites, appelés Points de Divinité (DP). Ces pépites ne sont pas volables, sauf par un [Envoûteur](#). Les DP servent notamment à "payer" un Prêtre lors d'une résurrection pour éviter d'avoir des malus ou à recharger des enchantements.

La collecte de DP se fait en exécutant une prière auprès d'un Prêtre. Une prière dure quelques minutes et consiste en un petit chant, un moment de recueillement, une petite gestuelle ou une quelconque action courte et simple demandée par le Prêtre. Si le Prêtre est satisfait de la prière du joueur, ce dernier reçoit 1 DP (au moins 2 min pour une prière). Des offrandes peuvent être faites et rapporter également des DP (Argent, ressource, sang, etc.) à l'appréciation du Prêtre (avec un maximum de DP par offrande).

Les Grands Maîtres de Classe Mystique peuvent se donner ou se céder des DP selon un consentement mutuel (uniquement leurs DP de spécialisation, pas les DP qu'ils ont gagné pour leur personnage). Un Prêtre ne possédant plus de DP de profession peut venir en demander auprès de la Halle de commerce.

Les DP sont personnels, il n'est pas possible de les échanger ou de les vendre.

Lucky Points (LP)

Des coups de chance sont généralement inspirés par des artistes en tout genre. Que ça soit en écoutant des histoires fascinantes ou en regardant un spectacle incroyable, une personne inspirée a plus de chance de rassembler des ressources. Vous pouvez échanger ces coups de chance, matérialisé par une petite pépite, à la Halle contre des ressources, ou les garder pour résister à une tentative de charme. Seuls les conteurs et saltimbanques peuvent distribuer ces Lucky Points. Ils ne sont pas volables.

Bois

Maintenir une forge allumée, se réchauffer le soir et se cuisiner un petit repas, ou ériger des défenses contre des attaques, etc. Toutes des bonnes raisons pour accumuler du bois. Cette ressource ne nécessite aucune compétence spéciale pour être récupérée. Pour ce faire, rendez-vous dans les bois et ramassez du bois au sol puis ramenez-le à la Halle pour l'échanger. Avant de partir en recherche, assurez-vous auprès de la Halle si elle en a encore besoin ou non.

Pensez à la forêt et ne ramassez que du bois mort au sol. Ne videz pas une zone de tout son bois mort, mais récoltez-en de manière assez éparse pour assurer un écosystème en bonne santé.

II. Se nourrir

Lors de chaque acte, chaque clan (ou joueur isolé) devra aller donner une carte ressource *Nourriture* par joueur. Le trésorier de chaque clan est chargé de transmettre le bon nombre de cartes nourriture, au risque que son clan attrape des maladies ou ne subisse d'autres malus. Ces ressources sont à donner à l'Orga lors du Conseil des Jarls. Un esclave compte comme une bouche à nourrir, mais vous êtes libre de lui donner ou non à manger (dans le jeu uniquement !), au risque qu'il attrape une maladie.

Il est important de se nourrir à CHAQUE acte !

a. Comment obtenir des cartes ressources Nourriture ?

- En chassant (Chasseur) ;
- En pêchant (Pêcheur) ;
- En cultivant (Fermier) ;
- En récoltant des champignons (Alchimiste) ;
- En pillant les ressources d'autres clans ;
- En obtenant des [territoires](#) ;
- En commerçant à la [Halle](#) ou entre joueurs.

III. Esclave

L'esclave est une ressource particulière pour un clan. Il peut être utile pour un clan ou servir de monnaie d'échange, ou pour tout autre usage que son maître trouvera utile (dans une certaine limite TO !).

a. Comment un joueur peut-il être esclave ?

- Soit sur un champ de bataille (voir la spécialisation Envoûteur) ;
- Soit pour payer une dette à un autre joueur ;
- Soit parce qu'il a commis un crime et après jugement devient esclave ;
- Soit un joueur qui souhaite commencer le jeu en tant que tel (il est alors considéré comme étant « né esclave »).

b. Comment reconnaît-on un esclave ?

Il porte un signe distinctif : collier de chaînes (fourni par la Halle).

c. Ses droits et devoirs

- L'esclave perd son identité : il n'a plus de clan et doit suivre son propriétaire.
- Une fois qu'il devient esclave, son maître prend possession de ses biens et les lui remettra une fois qu'il sera libéré.
 - » (**Remarque** : l'envoûteur doit bien mettre les possessions de son esclave de côté).
- Il n'a pas de droits, ni de titres, pas de terres comme pourrait avoir un homme libre. Les seules possessions qu'il a sont minimales et connues de son propriétaire.
- Son propriétaire (qu'il soit envoûteur ou non) répond de tous ses actes.

- Une compensation financière peut être réclamée par le propriétaire si son esclave est tué par un autre homme.

d. Son statut social

- Il ne peut pas posséder d'armes, par conséquent, il ne peut pas combattre sur les champs de bataille (sauf pour le niveau 3 d'envoûteur).
- Plus un esclave est bien traité (bien habillé, nourri, etc.), plus grand est le signe de richesse de son propriétaire.
- Un esclave peut aussi bien servir pour les tâches du quotidien, mais aussi comme émissaire ou messenger.

e. Sa place dans le jeu

- Un joueur devenant esclave ne peut se libérer de lui-même (jouez le jeu).
- Si un esclave meurt, il reste esclave et retourne auprès de son maître ou du clan de son maître.
- Si un joueur est fait esclave, il *perd* ses privilèges de personne libre mais pas ses compétences, il peut toujours les utiliser (excepté les compétences liées aux classes guerrières).
- Les classes guerrières lui sont interdites (qu'il débute dans le jeu ou qu'il veuille continuer son apprentissage).
- Il ne peut être considéré comme maître de métier, ni enseigner ce qu'il sait, ni faire partie d'une guild. Cependant, si son propriétaire se porte garant et paie son enseignement, il a le droit d'accéder jusqu'au niveau 2 de n'importe quel métier (sauf les classes guerrières qui lui sont interdites).

f. Comment retrouver sa liberté

- Soit par son propriétaire, qui décide de l'affranchir.
- Soit par un envoûteur de son clan qui peut le libérer de ses chaînes, après négociation (voir la compétence "Négociateur" de l'Envoûteur).
- Soit par un tiers qui décide de verser la somme due au propriétaire.
 - » Le montant de base se situe à 6 PO et ne peut dépasser les 20 PO.
 - » Une fois cette liberté achetée, une fête est organisée par l'ancien esclave qui va rendre son signe d'asservissement à son ancien propriétaire. Il devient alors un homme libre et récupère ses droits. En général, il est adopté par son ancien propriétaire, ou par le clan, et est considéré comme un membre à part entière. S'il était libre avant, ses possessions confisquées doivent lui être rendues.

Un joueur devenu esclave a souillé l'honneur de son clan et ne peut donc être délivré que par un des moyens cités ci-dessus. Un clan ne peut donc tuer, menacer ou intimider un envoûteur ayant un membre de leur clan.

g. Mémento du propriétaire

- Le propriétaire a le droit ET le devoir de fournir un toit, de la nourriture et des vêtements à son esclave.
- Un esclave bien traité et bien habillé est signe de richesse et impose le respect.
- Le propriétaire doit répondre des actes et des paroles de son esclave.
- Une compensation financière peut être réclamée par le propriétaire si son esclave est tué par une autre personne.

- Le propriétaire a le droit de vie ou de mort sur son esclave. Rappel : en dehors de Midgard, personne ne meurt, et un esclave passant par le cimetière reste esclave à son retour.
- Les anciennes possessions de l'esclave doivent être conservées soit sur le propriétaire soit dans le coffre de clan.

**Un joueur ne peut rester esclave que l'équivalent de la durée d'un acte, soit 3h au maximum.
Après ce délai passé, il doit être libéré (sauf accord explicite entre joueurs).**

Remarque : Si un propriétaire veut se débarrasser de son esclave, il peut l'envoyer à l'auberge où il sera exploité jusqu'à sa mort.

IV. Vol et fouille

Vos possessions doivent être sur vous ou dans le coffre du trésorier de votre clan. Si vous n'appartenez à aucun clan, toutes vos possessions doivent être sur vous. Aucune possession ne peut être disposée ou cachée sur le terrain, elle serait alors considérée comme une offrande aux Dieux et disparaîtrait. Vous devez toujours avoir minimum 3 PA sur vous.

Dans le cas où vous trouvez des objets ou des armes appartenant à des personnages vivants, vous pouvez les voler, mais vous ne pouvez pas les piller sur un cadavre ! Les armes, boucliers et armures peuvent être volés et revendus à la Halle de commerce **et uniquement à la Halle** (où ils ne seront revendus qu'à leur propriétaire). Ces objets **NE PEUVENT PAS ÊTRE UTILISÉS**, à l'exception des objets liés aux quêtes. Tous les autres objets peuvent être volés, ainsi que l'argent TI. Les éléments de decorum, ainsi que tous les objets présentant le sigle antivol (sigle infini, voir ci-dessous) ne peuvent pas être volés.

Si vous trouvez un objet sans son propriétaire, ne le gardez pas dans votre campement. Celui-ci doit au plus vite être rapporté à la Halle afin qu'il soit rendu à son propriétaire.

a. Vol à la tire = Vol d'un joueur vivant

Les joueurs ayant la spécialisation de voleur peuvent voler un joueur. S'il parvient à fixer une pince à linge sur un joueur, le voleur réussit à voler le joueur. Il ne doit pas se faire repérer ni par sa victime ni par un autre joueur présent (libre de signaler ou non la tentative de vol). La pince à linge doit être reconnaissable par le voleur et les Orgas : pensez à ajouter un signe distinctif.

Une fois la pince à linge mise en place, le voleur doit l'annoncer à l'Orga référent (généralement situé proche de l'auberge ; dans le doute, adressez-vous directement au bar), qui ira récupérer les possessions de la victime. Si un joueur voit qu'il a une pince à linge fixée sur lui, il doit directement aller à l'auberge pour la signaler.

b. Fouille = Vol d'un joueur dans le coma

Lorsqu'un joueur est dans le coma, on peut le fouiller en annonçant "Fouille" et en simulant celle-ci pendant 10 sec. Si elle n'est pas simulée, la fouille n'est pas valable. Aucune compétence particulière n'est nécessaire pour fouiller : tout le monde peut fouiller un joueur dans le coma. Le voleur récupère alors quelques éléments :

- **ET** la moitié de ses pièces
- **ET** la moitié de ses cartes et ressources
- **ET** la moitié des objets de quêtes qu'il a en possession.

Tous les calculs sont arrondis à l'inférieur.

Par exemple, si le joueur a 5 pièces sur lui, il en donne 2 et non 3, avec un minimum de 1 : si le joueur n'a qu'une pièce sur lui et/ou un seul objet de quête, il doit le donner.

Remarques

- Le prix de revente des armes est soumis à l'appréciation du Maître de la Halle, dans les limites du raisonnable. Les armes ne peuvent pas être volées à la Halle, ni à la forge, au risque de subir le courroux du Maître de la Halle voire des Dieux eux-mêmes.
- Sans la compétence dédiée, un personnage ne peut porter qu'un nombre limité de ressources brutes de chaque type sur lui (se référer à la [partie sur les ressources](#)).
- Un joueur ne peut pas être fouillé, maudit ou volé de ses DP (se référer à la spécialisation Envoûteur) en même temps. Si l'une de ces 3 actions a déjà eu lieu lors de son coma actuel, les tentatives suivantes (au cours de la période du même coma) échouent systématiquement. S'il est soigné puis retombe dans le coma, il peut à nouveau être fouillé (dans une certaine limite de fair-play entre joueurs : évitez de soigner un cadavre juste pour le fouiller à nouveau !).
- La fouille corporelle se fait avec le consentement TO des deux parties : si la personne fouillée ne souhaite pas être touchée ou si le voleur ne souhaite pas toucher sa victime, la fouille a tout de même lieu. C'est bien à la victime de montrer ses possessions sans en cacher (soyez fair-play).
- Les armes et les armures appartenant au mort ne peuvent être prises sur son cadavre (à l'exception des armes et armures de quêtes). L'honneur veut que tout guerrier doit aller au Valhalla en emportant son équipement.

c. Vol = Vol d'un coffre

Sigle d'antivol



Tout objet, principalement des coffres et tables, portant le sigle infini (sigle d'antivol) ou se trouvant dans un lieu affichant ce sigle infini ne peut être ni volé, ni déplacé.

Par défaut, la Halle de commerce, l'Auberge et la Tente de Wargame sont inviolables : les sigles d'antivol posés comptent pour l'entièreté des objets présents dans ces structures et des conséquences graves tomberont sur ceux qui oseront transgresser cette règle (sans compter que tous les joueurs en pâtissent).



Les coffres ayant le sigle d'Ouroboros (serpent qui se mange la queue) peuvent-être ouverts s'ils sont déverrouillés (cela prend un certain temps par crochet, voir la compétence de crochétage du voleur). Un coffre n'affichant pas ce symbole n'est pas considéré comme un élément avec lequel un joueur peut interagir : il s'agit sûrement d'un élément de décorum, dans lequel aucune possession du jeu ne peut être déposée. Un coffre qui a été forcé une fois (un crochet visible dans le cadenas ou au sol près de celui-ci), ne peut plus être cambriolé jusqu'à ce que son propriétaire le remarque (il doit alors retirer le crochet et remplacer le cadenas). Des cadenas peuvent être achetés auprès d'un Marchand ou d'un Forgeron.

Chaque coffre de clan affichera ce symbole et sera placé dans la zone de constructions destructibles du clan, à l'intérieur du campement. Il ne peut pas être caché dans ou près des tentes. L'organisation se charge de fournir un coffre à chaque clan au début du jeu : chaque Jarl doit s'annoncer lors de l'accueil puis à la tente de Wargame pour le récupérer ainsi que ses possessions de clan. Un rappel des règles de vol sera fourni et devra être visible dans chaque coffre de clan.

Types de crochets et cadenas

Il est possible de verrouiller son coffre pour le protéger de voleurs. Il existe 3 catégories de cadenas, de plus en plus résistants. Mais chaque cadenas est lié à un type de crochet dédié pour tout de même arriver à voler son contenu ! Les crochets utilisés sont consommés (devenus inutilisables) et doivent être laissés dans le cadenas ou à proximité de celui-ci (de manière volontairement visible).

- Clés et crochets en cuivre pour ouvrir les cadenas en cuivre.
- Clés et crochets en argent pour ouvrir les cadenas en argent.
- Clés et crochets en or pour ouvrir les cadenas en or.

Vous ne pouvez voler le coffre lui-même mais bien ce qu'il contient. Contrairement à la fouille, le voleur doit choisir le type de biens qu'il souhaite sortir du coffre. Si le coffre ne contient pas assez de pièces, il ne peut pas compléter sa récolte avec des cartes ressources : le voleur doit choisir judicieusement avant de partir, au risque de se faire attraper.

- **Soit** 30 pièces d'or (rappel : 1 PO = 5PA)
- **Soit** 20 objets (tout objet et cartes ressources, sauf objet de quête)
- **Soit** 1 objet de quête.

Déroulement

Chaque clan dispose d'un seul coffre dans son campement, verrouillé par un cadenas à code (Time Out), dont le code est uniquement connu du clan propriétaire et des Orgas. Sur ce coffre se trouve un unique emplacement prévu pour une pince à linge. Les cadenas TI sont placés bien en évidence sur le coffre.

Le vol d'un coffre se déroule en trois étapes :

- 1 Le voleur se rend discrètement dans le campement adverse et dépose sa pince à linge sur l'emplacement prévu du coffre. Il peut alors signaler le vol à un Orga ou à l'auberge, ou laisser le clan adverse le découvrir de lui-même.
- 2 Une fois le vol constaté, le clan volé amène immédiatement ses ressources à l'auberge. Ces ressources ne peuvent pas être volées durant ce trajet.
- 3 Le voleur se rend à l'auberge pour récupérer son dû, selon les règles de vol de coffre en vigueur.

Remarque 1 : si un coffre ne présente aucun cadenas TI, il peut être volé sans devoir consommer de crochet. Le voleur pose alors la pince à linge et suit les étapes ci-dessus. Remarque 2 : si un coffre présente déjà une pince à linge, il n'est plus possible de le voler tant qu'un Orga n'est pas venu constater le vol.

V. Assommer

Vous ne pouvez assommer quelqu'un que si vous avez la spécialisation Assassin niveau 2. Pour assommer, vous avez besoin d'utiliser une arme contondante : un gourdin, le pommeau (en mousse !) d'une arme ou son poing. Il faut alors arriver par-derrière sa cible, lui donner un coup sur le dos en dessous de la tête (en simulant le coup avec un léger contact) et crier l'annonce "K.O.". Il est impossible d'assommer une personne portant un casque.

La victime tombe sur le sol et doit compter pendant 100 sec avant de reprendre ses esprits. Pendant ce laps de temps, on peut fouiller la victime selon les règles de fouilles habituelles. Si celle-ci reçoit un coup ou 3 baffes (à simuler, jouer RP), la victime se réveille immédiatement.

VI. Ligotage et torture

Pour torturer un joueur, il faut le ligoter. Il est possible de ligoter une personne à condition qu'elle soit [assommée](#). Ensuite, on enroule une corde ou une chaîne autour des poignets et des pieds de la personne. Seules de la corde ou une chaîne prévue dans le jeu peuvent être utilisées, les bandeaux de morts ou autre méthode d'attache n'est pas autorisé.

Un personnage ligoté avec de la corde peut se libérer s'il arrive à faire de gros mouvements avec ses mains ou les pieds pendant 100 secondes sans se faire voir par ses geôliers. S'il y arrive, il peut retirer ses liens et se sauver. S'il se fait repérer, il doit alors recommencer son décompte à zéro. Un personnage ligoté avec une chaîne ne peut se libérer de lui-même.

**Par souci de sécurité, une personne ligotée doit pouvoir se libérer SEULE sans trop de difficulté.
Ne pas laisser un joueur ligoté pendant trop longtemps : interrogez-le, faites-en quelque chose
ou tuez-le.**

Une fois une victime ligotée, il est possible de la torturer pour en tirer des informations (scène de Roleplay). Pour cela, le tortionnaire et la victime joue une seule manche de pierre-papier-ciseaux.

- **Si le tortionnaire gagne**, le torturé doit répondre correctement à 3 questions du tortionnaire et peut servir de monnaie d'échange si un clan adverse veut le récupérer.
- **S'il ne gagne pas**, le tortionnaire est allé trop loin et la victime meurt sans répondre aux questions ni ne peut servir de monnaie d'échange. La victime est alors libérée et son esprit se dirige vers le cimetière le plus proche.

VII. Empoisonnement

Il est possible d'empoisonner un joueur en utilisant :

- Une fiole de sel pour empoisonner une boisson ;
- Du poivre de Cayenne pour empoisonner la nourriture ;
- Une lame empoisonnée maniée par un assassin, avec l'annonce "Poison".

Le sel peut être versé dans les boissons et le du poivre de Cayenne à saupoudrer sur une petite partie de la nourriture.

Évitez de verser le sel dans une boisson chère, une bouteille ou un verre encore plein. Évitez également de verser le poivre sur l'entièreté du repas d'un joueur, n'en mettez que sur une portion.

LES AUBERGISTES POSSÈDENT DES POUVOIRS HÉRITÉS DES DIEUX POUR PUNIR LES ASSASSINS QUI NE RESPECTENT PAS CES DEUX RÈGLES.

Si un joueur goûte que sa boisson ou son repas est infâme, il a environ 30 secondes pour trouver un contre-poison ou de boire une fiole de contre-poison achetée préalablement (le décompte s'arrête à partir du moment où il y a interaction RP avec un joueur ayant l'antidote). S'il n'a pas le temps de prendre le contre-poison, il tombe dans le coma et doit compter 100 secondes avant de mourir. Un autre joueur peut encore le sauver en lui donnant 1 fiole de contre-poison endéans les 100 secondes sonnantes sa mort.

VIII. Maladies et infections

Il est possible d'attraper des maladies, certaines plus virulentes que d'autres. Elles présentent toutes 3 stades d'évolution, allant d'un stade de base (un seul symptôme se manifeste) jusqu'à un stade avancé (jusqu'à 3 symptômes se manifestent en même temps) où les symptômes sont particulièrement forts et la mort est proche.

a. Comment attraper une maladie

Il existe plusieurs façons d'attraper des maladies (liste non exhaustive) :

- Certaines spécialisations, pendant leur travail, sont plus susceptibles d'attraper des maladies. Seuls les plus expérimentés en sont immunisés.
- Parfois, le scénario mettra en scène des maladies et des contagions.
- Il est également possible que, lorsque l'on fait soigner une blessure lors d'un combat par un chirurgien, ce dernier n'est peut-être pas suffisamment compétent que pour éviter que la blessure ne s'infecte. Le boucher ou barbier va alors présenter un sac rempli de cailloux noirs et blancs. Le joueur va piocher un caillou à l'aveugle et attrapera une infection si c'est un caillou noir.

Remarque : Il est possible que le joueur doive prendre une deuxième maladie alors qu'il souffre déjà d'une première. Dans ce cas, rendez-vous à la Halle pour échanger vos 2 cartes maladies contre une autre, plus avancée.

Les deux fiches de maladie correspondantes sont alors échangées contre celle donnée par l'organisation. Seuls les nouveaux symptômes sont à jouer.

b. Jouer une maladie

Un joueur affecté par une maladie recevra une fiche décrivant les symptômes ainsi qu'une marque runique correspondante. Il devra jouer les symptômes de son mieux, dans l'ordre d'apparition (voir plus bas). Certaines sensibilités accompagnent les maladies. Celles-ci se manifesteront au contact ou à l'approche de certains éléments. Les effets et les éléments ciblés sont également repris sur la fiche de la maladie. Par exemple : éternuement au contact ou à l'approche du charbon.

Remarque : La maladie attrapée met du temps avant de se déclarer complètement. Par exemple : si le symptôme à jouer est "Paralysie", ne vous figez pas à l'instant où vous lisez la fiche, mais jouez le jeu des membres qui se rigidifient progressivement (vous ne pouvez plus courir, difficulté de plier une jambe, un bras, etc.) jusqu'à atteindre un seuil où vous ne bougez plus après 1 à 2 heures par exemple.

STADE 1

- Seul le premier symptôme (noté "1") se manifeste dès l'acte en cours.
- Cela n'empêche pas le malade de jouer normalement (combat, compétences, etc.).
- Le médecin peut déjà établir un diagnostic.
- Si le joueur ne se soigne pas avant la fin de l'acte, la maladie évolue (voir stade 2).

STADE 2

- Au début de l'acte suivant, le deuxième symptôme se manifeste (noté "2"). Les deux symptômes doivent être joués simultanément.
- Le joueur ne sait plus jouer son métier ni combattre correctement, il lui faut se faire soigner.
- Si le joueur ne se soigne pas avant la fin de l'acte, la maladie évolue (voir stade 3).

STADE 3

- Quand la maladie arrive à ce point, le troisième symptôme se manifeste (noté "3"). Les trois symptômes doivent être joués simultanément.
- Si le joueur ne se soigne pas avant la fin de l'acte, il meurt dans d'atroces souffrances et reviendra parmi les vivants avec sa maladie au stade 1.

c. Guérir d'une maladie

- Le joueur doit aller voir un médecin, qui tentera de diagnostiquer sa maladie.
- Pour ce faire, le médecin essaie d'identifier les symptômes et sensibilités du patient. Il s'appuie sur les connaissances engrangées dans son grimoire.
- Une fois que celui-ci pense avoir identifié la bonne maladie, il prépare le remède adapté et le malade devra le boire immédiatement devant le médecin.
- Une fois le remède complètement ingéré, le patient montre sa fiche maladie au médecin.
- Le médecin compare la marque runique de la maladie à celle de son grimoire, lui permettant de présenter les effets de son traitement :
 - » **Si la marque runique correspond parfaitement**, le patient est guéri. Il devra jouer les symptômes durant l'heure qui suivra, qui seront de moins en moins forts jusqu'à rétablissement complet. Le patient laisse la fiche maladie au médecin.

» **Si la marque runique ne correspond pas**, le patient n'est pas guéri, il a ingéré la mauvaise potion. Selon les cas, le patient ne subit rien ou voit sa situation aggravée. Le patient garde sa fiche maladie et le médecin lui annonce ce qu'il subira.

Un personnage mort conserve sa maladie : si un joueur meurt en ayant une maladie ou en succombant aux souffrances d'une maladie aggravée, la maladie revient à l'état de base (stade 1). La seule façon de s'en débarrasser est donc de prendre le bon remède.

5. Combat

I. Protections

a. Principe général

Les protections correspondent à l'ensemble des éléments que porte votre personnage et qui peuvent diminuer les dégâts que vous recevrez. Ces protections peuvent ajouter des points d'armure (P. Arm) à vos points de vie (PV), où 1 P. Arm. protège contre 1 coup reçu (sauf flèche ou annonce spéciale).

Au départ, chaque zone du corps sans protection compte 1 PV. On compte 5 zones générales :

- Bras gauche
- Bras droit
- Buste (torse + dos)
- Jambe droite
- Jambe gauche.

Remarque : les coups portés à la tête ne sont pas comptabilisés et sont interdits. Faites également attention aux parties intimes. Seuls les coups légers pour assommer sont autorisés (voir la partie "[Assommer](#)" des règles).

b. Armures

On distingue deux types d'armures :

Type d'armure	Exemples	P.Arm
Armure légère	Cuir, Fourrure épaisse, Gambison	1
Armure lourde	Plaque, Maille	2

Remarques :

- Seule l'armure la plus lourde portée est prise en compte, les autres ne servent qu'à impressionner vos adversaires. Si l'armure lourde portée est brisée, l'armure légère portée en-dessous ne prend pas le relais en combat.
 - » Par exemple : vous portez une cotte de mailles par-dessus un gambison. Vous ne pouvez compter que 2 P. Arm (cotte de mailles, armure lourde). Si vous recevez une flèche sur votre torse, l'armure lourde est directement brisée (brise-armure, détruit l'armure lourde en un seul projectile), mais votre gambison ne vous donne aucun bonus d'armure.
 - » Autre exemple : vous portez plusieurs couches d'armures légères superposées. Une seule comptera dans votre calcul d'armure (1 P. Arm.), et les autres ne peuvent pas prendre le relais lors de la destruction de la première couche touchée.
- Les points d'armures sont localisés et peuvent protéger plusieurs zones. Par exemple, une cotte de maille protège de 2 P. Arm. le buste et chaque bras si elle a des manches. Si le guerrier reçoit une flèche sur son torse, seule la partie protégeant le torse est brisée, tandis que les parties couvrant les bras sont encore indemnes. Restez fair-play dans vos décomptes.

ATTENTION : LES ARMURES FULL PLAQUES NE SONT PAS AUTORISÉES.
Seuls les éléments isolés (épaulières, brassards et jambières) sont acceptés.

Un point d'armure est réellement pris en compte pour ce qu'il recouvre, et pas pour la zone complète.

Par exemple : un soldat porte des épaulières. Si un coup est donné sur l'épaulière, il perd 1 P. Arm. S'il est touché juste en-dessous, directement sur le bras, il perd 1 PV.

Les points d'armure ne comptent pas comme des PV supplémentaires, c'est-à-dire qu'un soin sur le bras à 0 PV d'un joueur en armure lourde rend uniquement le PV au bras et pas les points d'armure.

c. Autres types de protection

D'autres équipements servent également de protection, pour lesquels des précisions sont nécessaires :

- **Camail et gorgerin** : si recouvre bien la gorge, il empêche 1 seul égorgement. Après, il doit être réparé.
- **Casque** :
 - » **En cuir** : empêche de se faire assommer (Annonce "KO"). Après 1 coup reçu, le casque doit être réparé.
 - » **En métal** : empêche de se faire assommer ("KO") ou d'être tué lors d'un éboulement de mine (voir Mineur). Le casque résiste aux coups ("KO"). Après un éboulement de mine, le casque doit être réparé.
- **Targe** :
 - » Jusqu'à 30 cm de diamètre. Sert de protection. Doit être réparée au même titre qu'une arme.
 - » Peut être utilisée avec n'importe quelle arme.
 - » 1 seule targe par personne (pas une à chaque bras).
- **Bouclier** :
 - » Entre 30 et 90 cm de diamètre. Sert de protection. Doit être réparé au même titre qu'une arme.
 - » Peut être utilisé avec une arme à une main.

Seuls les boucliers ronds, ovales et en écu sont autorisés.

Attention : les pavois et boucliers inspirés fantasy sont interdits.

II. Armes

Chaque joueur ne peut amener sur la nouvelle branche d'Yggdrasil qu'un nombre limité d'armes :

- 2 armes à 1 main
- 1 arme courte
- 1 arme à 2 mains ou 1 arme bâtarde
- 1 arme d'hast
- 1 arme de trait (arc, arbalète, etc.), ou 1 javelot/javeline
- 10 armes de jet (full mousse)

- *Les armes contondantes sont illimitées.*

Toutes les armes, qu'elles soient utilisées dès le vendredi soir ou plus tard, doivent être homologuées par l'organisation. Les archers feront l'objet d'une homologation du tireur en plus de l'homologation de l'arme. Aucune flèche personnelle n'est acceptée : l'organisation fournit les flèches après homologation des archers. Les rapières sont interdites. Si vous le souhaitez, des armes peuvent être louées.

Toutes les armes doivent être homologuées par l'équipe organisatrice.

**PAR SOUCI DE SÉCURITÉ, UNE ARME REFUSÉE OU NON HOMOLOGUÉE EST INTERDITE. RAPPEL :
JEU DANGEREUX = POSSIBILITÉ D'EXCLUSION**

Toutes les armes de traits (arcs, arbalètes, etc.) ET LEURS UTILISATEURS feront l'objet d'une homologation particulière le samedi matin par un Orga, autant les armes de combat que les instruments de chasse (utilisées en combat ou non). Aucune flèche personnelle n'est acceptée.

**LES FLÈCHES SERONT UNIQUEMENT DISTRIBUÉES AUX PERSONNES AYANT SUIVI LE TEST.
AUCUN JOUEUR NE PEUT UTILISER UNE ARME DE TIR SANS L'HOMOLOGATION ET LE BRACELET
CORRESPONDANT.**

**Interdiction de prêter son arme de trait homologuée à un joueur non homologué au tir. Pour
une petite initiation au tir à l'arc, adressez-vous à un Orga.**

À l'exception des armes contondantes légères ne faisant aucun dégât (en full mousse : une choppe, un pied de table, un morceau de viande, etc.), toutes les armes font **1 point de dégât**. De plus, les armes de traits (arcs, arbalètes) et les javelots **ignorent les armures légères et brisent les armures en métal**. Toutes les armes doivent respecter les règles qui suivent à l'exception des armes spéciales créées pour le scénario, identifiées clairement sur l'objet en lui-même.

a. Arme contondante légère

- Bouteille, chope, steak, poisson, gourdin, bâton, caillou, pommeau.
- Permet d'assommer (annonce "K.O."), voir Spécialisation "Assassin".
- Attention : peut être utilisé uniquement si le pommeau est en mousse et latex.
- Peuvent être lancés si elles ne contiennent pas de partie dure (uniquement en mousse et en latex).
- Ne fait pas de point de dégât mais le RP concernant ces armes est encouragé (mimer un bras engourdi, étourdissement si touché à la tête sans être KO, etc.).

b. Arme courte

- Dague, coutelas, couteau.
- 50 cm et moins.
- Permet d'égorger (compétence d'assassin).
- Ambidextrie : possible, à combiner uniquement avec une arme à 1 main.
- Bouclier et targe : permis.

c. Arme à 1 main

- Épée, hache, marteau de guerre, masse à ailettes, etc.

- 51 à 110 cm.
- Ambidextrie : possible.
- Bouclier et targe : permis.

d. Arme bâtarde

- Peut être utilisée à une ou deux mains.
- Epée, hache, marteau de guerre, masse à ailettes, etc.
- 111 à 130 cm.
- Ambidextrie : impossible.
- Bouclier : non permis.
- Targe : permis.

e. Arme à 2 mains

- Ne peut être utilisée qu'avec les deux mains.
- Epée, hache, marteau de guerre, masse à ailettes, etc.
- 131 à 150 cm.
- Ambidextrie : impossible.
- Bouclier : non permis.
- Targe : permis.

f. Arme d'hast

- Ne peut être utilisée qu'avec les deux mains.
- Lance, hallebarde, arme à double lame, etc.
- 151 cm et plus.
- Ambidextrie : impossible.
- Bouclier : non permis.
- Targe : permis.

g. Arc et arbalète

- Utilisé uniquement pour lancer des projectiles (flèches et carreaux).
- Les flèches sont fournies par l'organisation (5 par joueur).
- Les carreaux doivent être apportés par les joueurs (max 5 par joueur).
- Les projectiles Nerf sont interdits.
- Le style d'arbalète et de carreaux doit être approuvé par l'organisation : tout doit être RP. Envoyez une photo avant d'arriver sur site.
- Interdiction de porter des coups ni de parer des coups.
- Targe : permis.
- **Attention** : la puissance ne peut pas dépasser 30 livres. Pour des raisons de sécurité, la distance de tir minimale est de 5 m (ne pas tirer à pleine puissance à cette faible distance).

- Les non-archers peuvent ramasser les projectiles et les mettre sur le côté sans pouvoir les utiliser.
- Perce armure : ignore les armures légères et détruit une armure lourde (le joueur touché ne possède plus de protection).

h. Arme de jet

- Couteau de lancer, hache de lancer, etc.
- Attention : Ne peut pas contenir de partie dure (uniquement en mousse et en latex).

III. Déchargement et usure

Tout équipement volé (arme, bague, bracelet, collier, etc.) est automatiquement déchargé s'il possédait au préalable un quelconque enchantement. Il devra être enchanté à nouveau pour l'utiliser. Un enchantement ne se conserve également pas entre deux éditions.

Deux nouvelles cartes liées au Wargame font leur apparition : les cartes « Réparation » et les cartes « Renforcement ». En dehors des combats de Wargame et des gros combats, il n'est pas nécessaire de détenir ces cartes spéciales.

Seul le Forgeron peut préparer l'équipement de son clan pour la bataille.

a. Réparation de l'équipement

Les cartes « Réparation » sont nécessaires pour participer au Wargame et aux grands combats. Chaque joueur doit posséder l'équivalent de son armure en carte « Réparation » pour pouvoir l'utiliser.

Par exemple, si je possède une armure en cuir et des jambières en métal, je dois avoir 1 carte « Armure légère réparée » et 1 « Armure lourde réparée ». Chaque pièce d'armure doit avoir sa carte correspondante : pour une paire de jambières en cuir, des brassards en métal et un casque en métal, je dois posséder 1 carte « Armure en cuir réparée » et 2 cartes « Armure en métal réparée ». Comme pour le décompte des P. Arm., si on porte une armure lourde par-dessus une légère, seule l'armure lourde doit avoir sa carte « Réparation », l'armure légère étant considérée comme décorative. Posséder la carte « Réparation » n'enlève en rien le fait de devoir compter ses points d'armure en combat ni de prendre en compte les annonces « Briser ».

Ces cartes sont récupérées au début du combat par l'Orga référent avant de se lancer dans la bataille. Tout équipement sans sa carte correspondante sera mis hors du jeu lors des combats. Chaque joueur doit présenter les cartes pour chaque élément qu'il souhaite apporter en combat.

b. Renforcement de l'équipement

Les cartes « Renforcement » **des armures** permettent de bénéficier d'un bonus de +1 P. Arm., mais doivent toujours être accompagnées d'une carte « Réparation » pour être utilisées en combat (seule cette carte est récupérée par l'Orga). Ces cartes sont liées à l'équipement et ne peuvent être transférées à un autre joueur : si je renforce ma cotte de maille et reçois la carte « Armure renforcée », je ne peux pas la donner à mon compagnon d'arme.

Les armes, quant à elles, sont utilisables en Wargame sans devoir dépenser de carte « Réparation », et sont conservées par le joueur durant la durée de l'édition.

Par exemple, je ne possède qu'une épée simple, un bouclier et une armure légère sur mon torse. Je décide de tout renforcer. Au prochain combat de Wargame, je devrai amener les cartes suivantes :

- 1 carte « Arme en métal renforcée » pour l'épée,

- 1 carte « Bouclier renforcé » pour le bouclier,
- et 1 carte « Armure légère réparée » + 1 carte « Armure légère renforcée » pour l'armure

IV. Coups et combat

Il ne sert à rien de frapper fort, cela abîme les armes et risque de blesser les joueurs. Il faut simplement toucher l'adversaire, pas le massacrer.

IL EST STRICTEMENT INTERDIT DE PORTER DES COUPS À LA TÊTE

Un coup = toucher brièvement son adversaire avec son arme, décoller son arme à plus de 30 cm de son adversaire, toucher une nouvelle fois son adversaire pour porter un nouveau coup. Chaque coup fait perdre 1 PV ou 1 P.Arm. (à l'exception des armes de tir, qui ignorent les armures légères et brisent les armures lourdes). Pas de « coups mitraille » (décoller son arme de 2 cm pour porter un nouveau coup ne compte pas, même pour les dagues). Cela facilite le décompte des PV et rend les combats plus RP, rend donc le jeu plus intéressant et amusant.

Chacun compte ses propres PV et P.Arm, en jouant le jeu. Certains bonus sont peut-être d'application, raison pour laquelle votre adversaire ne tombe pas tout de suite. Les combats scénarisés doivent avoir l'accord des différentes parties et s'utiliser dans des circonstances particulières (rituel, spectacle, etc.).

Les combats à mains nues sont interdits, sauf accord entre deux joueurs expérimentés (combat scénarisé).

Prenons ici quelques exemples du déroulement d'une attaque.

a. Un joueur sans armure

- **1 bras touché** : le joueur ne peut plus l'utiliser, et laisse pendre son bras sur son flanc (pour des raisons de sécurité, ne pas le mettre dans son dos). Si un deuxième coup est porté sur ce bras mort, c'est le torse qui prend le coup (le bras est considéré comme « coupé »).
 - » *S'il porte une arme*, il doit la lâcher ou la mettre au fourreau ;
 - » *S'il porte un bouclier ou targe*, il doit le lâcher ou le laisser pendre.
- **1 jambe touchée** : le joueur ne peut plus courir et doit traîner la jambe comme un poids mort. Ne pas sauter à cloche-pied. Si un deuxième coup est porté sur cette jambe morte, c'est l'autre jambe qui prend le coup (la jambe est considérée comme « coupée »).
- **2 membres touchés** : en plus de ne plus pouvoir utiliser les membres touchés, il ne peut plus se battre.
- **Buste (torse ou dos) ou plus de 2 membres touchés** : le joueur tombe dans le [Coma](#).

b. Un joueur avec armure

- **Seule l'armure la plus lourde est prise en compte**, les autres ne servent qu'à impressionner vos adversaires. Si l'armure lourde portée est brisée, l'armure légère portée en-dessous ne prend pas le relais en combat.
- **Lorsque l'armure prend 1 coup**, elle perd 1 P.Arm. Quand l'armure a perdu tous ses P. Arm, un coup supplémentaire fait perdre 1 PV à la zone touchée. Se référer à la partie ci-dessus pour la suite.
- **Un projectile** (flèche, carreau, etc.) **ignore une armure légère** : vous perdez immédiatement 1 PV sur la zone touchée.

» **S'il s'agit d'une armure lourde**, un premier la détruit une armure lourde (brise-armure), même sans annonce. Les projectiles suivants enlèvent donc immédiatement 1 PV.

- **Aucune combinaison d'armure ne protège complètement des projectiles.** Si vous portez une combinaison d'armure légère et lourde, seule l'armure lourde est prise en compte. Deux couches d'armures légères ne permettent pas d'atteindre 2 P. Arm.

V. Achèvement, coma et mort

Avant de mourir, un joueur passe par un stade comateux. Il existe plusieurs raisons de tomber dans le coma voire de mourir directement, notamment :

- Un personnage ayant perdu tous ses PV au torse/dos tombe dans le coma ;
- Un personnage ayant perdu plus de 2 membres doit tomber à terre dans le Coma ;
- Un joueur égorgé passe directement au stade coma, mais ne peut pas être soigné. Il peut être fouillé, maudit ou volé de ses DP [selon les règles en vigueur](#).

a. Combat à risque

Dans les combats impliquant beaucoup de joueurs, le risque d'être piétiné est grand : lorsque vous mourrez, vous pouvez vous éloigner du combat en titubant avant de tomber sur le sol. Ne marchez pas 100 mètres avant de tomber. Jouez le jeu de façon Roleplay.

b. Coma

- Le joueur doit d'abord rester au sol pendant 100 sec.
- Il peut être soigné pendant ce laps de temps, sauf s'il a été égorgé ou achevé.
- Il peut aussi être achevé (voir la partie « Achèvement »).
- Il ne peut pas être capturé et torturé sans être soigné au préalable.
- Après les 100 secondes, ou s'il est achevé, le personnage est considéré comme **Mort** et devient un esprit.

Remarque : dès qu'un joueur dans le Coma se fait soigner, le décompte des 100 sec s'arrête automatiquement (ex : je suis dans le Coma, je suis arrivé à 50 sec lorsqu'un Chirurgien vient voir pour me soigner : j'arrête de compter immédiatement). Le décompte s'arrête également quand un Conteur raconte une histoire au joueur agonisant.

c. Achèvement

Lorsqu'un joueur a perdu tous ses PV, il tombe dans le Coma. Il est possible de l'achever afin qu'il meure immédiatement (arrête le décompte du coma et passe directement au stade « Mort »). Il faut préparer son coup (de façon RP) pendant 5 secondes avant de :

- Lui enfoncer la lame dans le corps ou lui trancher la gorge ;
- Et en annonçant : « Achèvement ».

Attention : tout geste est simulé, c'est une question de sécurité !

d. Mort et esprit

Après le décompte des 100 secondes du coma, ou après avoir été achevé, le joueur est mort : il se trouve dans le monde des âmes et devient un esprit. Il n'a plus de substance physique et ne peut plus interagir avec le monde des vivants, excepté via l'intermédiaire d'un Augure. Il place un bandeau blanc (fourni par l'organisation) autour de sa tête puis peut se lever et se diriger vers le cimetière.

Voir la partie dédiée aux [esprits](#) pour plus de détails.

VI. Esprit et résurrection

a. Être un esprit

- Une fois mort, un joueur devient un esprit. Pour symboliser ceci, il porte un bandeau blanc autour de la tête.
- Impossible de communiquer ou d'interagir avec les autres joueurs vivants (sauf quelques minutes par mimes avec un Augure).
 - » Interaction avec 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 alors communiquer avec l'Augure, pendant quelques minutes seulement et uniquement par mimes. Les deux joueurs ne peuvent pas se déplacer pendant la communication.
- Impossible de toucher ou de manipuler des objets dans le monde réel (un esprit est un être éthéré).
- Un esprit peut se déplacer, en marchant uniquement, où il veut à une exception : un esprit ne peut se trouver à moins de 5m d'une rune de protection (rune ci-dessous). Rappel : dès votre résurrection, vous ne vous souvenez plus de ce que vous avez entendu et vu quand vous étiez un esprit.
- Un Augure peut obliger un Esprit à aller directement au Cimetière : il annonce simplement « Esprit, je te libère » en le pointant du doigt. L'esprit doit obligatoirement se diriger sans détour vers le Cimetière.
- Un Augure peut dominer un esprit (« Esprit ! Tu es à moi ! ») pendant 20 minutes maximum et l'utiliser comme un « Terror ». Après cette utilisation, l'esprit doit se diriger obligatoirement sans détour vers le Cimetière.
- Un Esprit peut demander à être ressuscité par un Prêtre en passant par l'intermédiaire d'un Augure ou se rendre au Cimetière afin de réaliser une mission de Résurrection (voir ci-après).

b. Résurrection

Un joueur peut être ressuscité de 2 manières :

- **Grâce à un Prêtre** qui accepte de vous ressusciter,
 - » Soit en passant par l'intermédiaire d'un Augure, seul intermédiaire capable de décrypter le message mimé d'un esprit, soit par un Prêtre multiclassé Augure.
 - » Nécessite de payer en DP (voir la spécialisation Prêtre).
- **En se rendant au cimetière,**
 - » Arrivé au cimetière, vous avez plusieurs options : suivez les instructions affichées au cimetière.

Plusieurs choses à savoir quand vous ressuscitez :

- Si vous aviez une maladie ou un malus avant de mourir, ceux-ci reviennent au niveau de base.
 - » Par exemple : vous êtes mort à cause d'une maladie de stade 2, celle-ci repart au stade 1 (voir maladies).

- Vos armes et armures sont au même stade qu'avant de mourir. Les enchantements sont conservés.
 - » Par exemple : armure de cuir brisée avant de mourir, celle-ci est toujours brisée une fois le joueur ressuscité.
- Un personnage qui vient de ressusciter ne se rappelle pas ce qui lui est arrivé juste avant et pendant sa mort : vous ne pouvez donc pas raconter à un camarade comment vous êtes mort ni ce qu'il vous est arrivé ou ce que vous avez appris pendant votre mort.

**Vous ne vous souvenez pas de la cause de votre mort ! Lorsque vous mourez : JOUEZ LE JEU !
C'est beaucoup plus amusant pour tout le monde**

Remarque : Un esprit, tant qu'il est sous cette forme éthérée, se souvient de la cause de sa mort, et peut par exemple tenter de le communiquer aux vivants en passant par l'intermédiaire d'un Augure (voir les règles de cette spécialisation). Cependant, une fois ressuscité, le joueur décédé ne se souvient plus des circonstances de sa mort (ni qui, ni où, ni comment) ni ce qu'il a pu entendre ou voir durant son voyage dans le monde des esprits.

6. Wargame

Lors du conseil des Jarls, vous aurez l'occasion de capturer de nouveaux territoires, que vous explorez depuis votre arrivée sur ce nouveau monde. Plusieurs terres sont à capturer, soit à libérer de l'emprise du joug d'un clan ennemi, soit à coloniser depuis l'état sauvage. Posséder des territoires, que vous gardez d'édition en édition, vous permet de bénéficier de bonus uniques ou réguliers, apportant notamment de la nourriture, de la fourrure, de l'or, etc.

I. Fonctionnement général

Les territoires peuvent être capturés en le revendiquant durant l'instant Wargame dans la tente dédiée. C'est à ce même moment que les clans pourront annoncer une attaque de campement ou de la ville. Restez à l'écoute de l'annonce qui aura lieu au début de chaque acte. Lors de l'instant Wargame, la capture est effectuée via une annonce simultanée de la part de tous les clans.

Il n'est possible de revendiquer qu'un seul territoire par acte et par clan, et uniquement si le territoire est adjacent à un territoire déjà en la possession du clan. Si un clan n'est pas présent au moment du Wargame dans la tente dédiée (représenté par son Jarl ou tout autre représentant désigné), celui-ci ne pourra pas effectuer de capture de territoire, ni défendre un de ses territoires en cas d'attaque. Dans le cas où un clan ne possède aucun territoire (création d'un nouveau clan ou perte de tous ses territoires durant le jeu), celui-ci peut tenter de capturer le territoire de son choix parmi ceux qui se situent sur le bord du terrain (voir la carte des territoires Time In).

Le territoire visé peut être capturé de plusieurs manières : **soit négocié** avec le propriétaire actuel (commerce, jeu, épreuves, etc.), **soit lors d'un combat** sur le terrain. Il est possible que plus de 2 clans soient intégrés dans la capture d'un même territoire. Le fonctionnement est le même : négocié, ou capturé à la suite d'un combat, le territoire ne reviendra qu'à un seul clan.

Si un clan ne souhaite pas étendre son territoire mais plutôt attaquer un campement ou la ville, il doit l'annoncer au même moment. Les campements ne doivent pas obligatoirement être adjacents sur la plaine pour lancer une attaque : la cible est libre de choix.

Qu'il s'agisse d'une prise de territoire ou d'une attaque de camp, un petit temps de préparation (environ 15 minutes) est prévu avant le début des négociations ou des combats. Chacun est libre de décider au dernier moment sa manœuvre, lors des combats sur le terrain.

Par exemple, le clan « X » lance une prise de territoire, mais un de ses territoires se fait attaquer par un autre clan, et un troisième clan décide d'attaquer son campement. Alors le clan « X » peut soit abandonner une position, et concentrer ses hommes sur ses défenses de camp, ou au contraire diviser ses forces et être présent sur tous les fronts.

II. Déroulement

Le Wargame se déroule en deux temps. Dans un premier temps, un jeu de mise secrète où chaque clan déplace ses forces armées sur la grande carte. Selon le dénouement de ce premier temps, on passera au second temps ou non. L'Orga référent du Wargame répètera le déroulement à chaque acte.

a. Premier temps : L'annonce

- **A tout moment durant l'acte**, un émissaire par clan **peut revendiquer un territoire** en le notant sur une missive et en plaçant cette dernière dans la boîte prévue à cet effet dans la tente wargame. il doit identifier clairement quel territoire il attaque, et avec quelles forces armées.

- » Il s'agit d'un **jeu de mise secrète**, où le territoire ciblé et les forces armées sont gardées secrètes jusqu'au dernier moment. Chaque territoire est identifié par une boîte verrouillée où attaquant(s) et défenseur(s) glissent leurs cartes.
- » **L'attaquant** doit préciser les forces armées qu'il met en jeu, représentées par les cartes « Arme ». Il peut miser plus de cartes que joueurs réellement présents lors du week-end. Il glisse le tout dans la boîte correspondante. Pour rappel : un clan ne peut attaquer qu'un territoire adjacent au sien.
- » **Le défenseur**, sans savoir lequel de ses territoires est attaqué ou non, doit placer ses guerriers pour les défendre, représentés par les cartes « Bouclier ». Il les glisse dans les boîtes correspondantes. Il peut défendre son propre territoire ou un territoire adjacent (un allié, par exemple).
- **Au début de l'acte suivant**, au son de la cloche, les clans se rassemblent pour prendre connaissance des différents mouvements de troupes.
 - » Chaque carte mise en jeu, attaque ou défense, a une valeur de « 1 ».
 - » **Si la valeur de défense est supérieure ou égale à la valeur d'attaque**, l'assaut échoue et le territoire est défendu : il n'y pas de combat dans la plaine de Wargame, le défenseur garde le contrôle de son territoire. L'attaquant perd toutes ses cartes mises, le défenseur récupère la différence. Par exemple : un attaquant mise 5 armes, le défenseur mise 7 boucliers. Seul le défenseur récupère 2 boucliers, et maintient le contrôle de son territoire.
 - » **Si la valeur de défense est strictement inférieure à la valeur d'attaque**, le défenseur ne récupère aucune de ses cartes, l'attaquant récupère la différence, et un combat dans la plaine de Wargame a lieu pour déterminer le vainqueur.
- **Dans l'instant qui suit la découverte des mouvements de troupes**, un clan peut décider de mettre en jeu ses cartes « Arc », faisant office de joker. Il n'est pas possible de les miser plus tôt. Les cartes « Arc » ont également une valeur de « 1 », et ont l'avantage de pouvoir être placées en réaction après avoir découvert le résultat, mais sont plus chères à l'achat.
 - » Par exemple, un attaquant mise 5 armes, le défenseur mise 7 boucliers. Le défenseur est censé gagner la manche, sans combat dans la plaine. une deuxième mise secrète est lancée, où les clans impliqués peuvent ajouter ou non des « Arcs » dans le combat. Le défenseur décide ne pas en ajouter, l'attaquant en ajoute 3. L'attaquant a donc une valeur d'attaque de 8, contre une valeur de défense de 7. L'attaquant prend le dessus, il s'ensuivra un combat dans la plaine de Wargame.

Tous les dénouements sont dévoilés au même moment, et il est possible qu'il y ait plusieurs combats dans la plaine de Wargame en même temps. Suivez les indications des Orgas.

b. Second temps : Résolution

Selon ce qui a été revendiqué et le résultat de la mise secrète, le combat ou la négociation qui s'ensuit diffère selon la cible :

- **Prise de territoire** : voir [Prise de territoire](#).
- **Attaque de campement** : voir [Attaque de campement](#) (à noter : une attaque de campement n'est pas soumise à la mise secrète – elle doit être annoncée à la tente Wargame, mais un Orga la traite directement).
- **Capture de la ville** : voir Capture de la ville.

III. Prise de territoire

En cas d'attaque de territoire aboutissant à un combat (voir [Déroulement](#)), un Orga sera chargé de vous (ré)expliquer le processus. Il est possible que les instructions varient légèrement d'une attaque à une autre : suivez bien les instructions de l'Orga référent.

- Les clans concernés ont un petit **laps de temps** pour se préparer (15 minutes environ). Ils se rendent à l'entrée de la plaine de Wargame pour démarrer la négociation ou le combat.
- **La zone de combat est limitée** : tout combattant sortant de la zone est considéré comme un déserteur et ne peut plus rejoindre le combat. Il rejoint immédiatement l'Orga référent et y attendra la fin du combat. Il n'est pas considéré comme tombé au combat.
- **Tous les combattants tombant au combat** rejoignent l'Orga référent après le délai imparti du coma et de la mort, et attendent la fin du combat. À l'annonce de l'Orga, ils seront renvoyés au cimetière, à partir duquel ils pourront reprendre le jeu.
- **Un seul clan peut sortir victorieux**, soit par solution militaire, soit par arrangement diplomatique (politique, financier, etc.).

Lorsqu'un attaquant réussit la prise d'un territoire, les bonus associés lui seront annoncés. D'autres finalités particulières peuvent éventuellement être annoncées par l'Orga responsable du Wargame.

IV. Attaque de camp

Un clan souhaitant attaquer le campement d'un adversaire doit l'annoncer à la tente Wargame durant l'acte, au même moment que les autres revendications. Contrairement à la prise de territoire, une attaque de campement n'est pas soumise à la mise secrète : l'annonce est traitée directement par l'Orga référent. Les campements ne doivent pas nécessairement être adjacents sur la plaine pour qu'une attaque soit lancée : la cible est libre de choix.

Un Orga sera chargé de vous (ré)expliquer le processus avant chaque attaque. Il est possible que les instructions varient légèrement d'une attaque à une autre : suivez bien les instructions de l'Orga référent.

- Les clans concernés ont un petit **laps de temps** pour se préparer (15 minutes environ). Ils se rendent aux lieux désignés pour démarrer le combat, chaque clan ayant un lieu de départ désigné par l'Orga responsable du Wargame.
- Un **arbitre (un Orga) doit obligatoirement être présent** pour que l'attaque soit valide.
 - » Les armes de siège impliquées, les armes enflammées et autres actions spécifiques doivent être signalées à l'Orga avant le début du combat.
- Il est possible de saboter les défenses de l'adversaire sans prévenir le Conseil des Jarls. Mais dès l'entrée d'hommes dans la zone de combat, la manœuvre est considérée comme une attaque : le Conseil doit en avoir été prévenu à l'avance.
 - » L'infiltration du Saboteur par la porte secrète n'est pas considérée comme une attaque, mais comme une forme de sabotage ou de vol (TI).
- Des négociations et échanges d'otages peuvent s'effectuer avant le début des combats. Quand l'assaut a commencé, plus aucune négociation ou réparation n'est possible : **le sang va couler en l'honneur des Dieux !**

En cas de victoire de l'attaquant, celui-ci doit faire un choix parmi les options suivantes :

- **Soit** brûler les fortifications, les machines de guerre et tous les éléments présents dans la zone de constructions destructibles (champ, forge, autel, etc.) ;

- **Soit** voler des ressources (vol de coffre, indépendamment de la présence ou non de cadenas) ;
- **Soit** voler un territoire au choix, même non adjacent à l'un de ses propres territoires.

Des éléments liés au scénario peuvent être ajoutés à cette liste par les Orgas.

a. Organisation d'un camp

Chaque clan organise son camp de la façon qu'il le souhaite. Cependant, plusieurs éléments doivent être présents en respectant certaines caractéristiques. On distingue 3 zones :

- **La zone de combat** : On y retrouve principalement un espace libre, mais aussi les palissades, la porte, etc.
 - » Le camp doit présenter une entrée orientée vers le centre de la plaine, d'une ouverture d'une largeur d'environ 3 mètres. L'emplacement exact de cette entrée est défini par les Orgas, et ne peut être modifié. Une porte peut venir être installée (après homologation par un Orga et construction TI).
 - » De part et d'autre de la porte se trouvent 4 à 6 éléments de palissades (2 à 3 de part et d'autre). Celles-ci sont fournies par l'organisation, mais elles peuvent être remplacées par des tours (non fournies : à construire et apporter par les clans), remplaçant 1 à 2 palissades selon leur disposition.
 - » Derrière cette ligne de défense et avant la zone de tente est délimitée cette zone de combat. Elle est tracée par l'organisation avant le début du TI et sera la seule zone où les combats sont autorisés à l'intérieur des camps (voir plus bas).
 - » Enfin, une porte secrète d'environ 1 mètre de large doit être physiquement signalée sur le côté du campement, et est placée par l'Organisation avant le début du TI. Durant le jeu, seul un Saboteur expérimenté peut l'emprunter.
- **La zone de constructions destructibles** : On y retrouve certaines constructions.
 - » Le coffre de clan (fourni par l'organisation), le puit, les autels, les merveilles, etc. sont placés dans cette zone et ne peuvent en sortir.
 - » Tout élément lié aux classes et spécialisations (forge, autel, champs, etc.).
 - » En cas de destruction de ces éléments, le coût et le temps de réparation sera déterminé par l'orga référent de l'attaque (voir partie [Wargame](#)).
- **Le campement (combat interdit !)** : on y retrouve principalement des tentes; le feu de camp et autres éléments de décorum (au choix des clans).
 - » Prévoyez un espace suffisant entre le(s) feu(x) et les éléments alentours (tentes en particulier).

b. Structures

Toutes les constructions peuvent être détruites par des machines de guerre ou par le feu. Pour représenter cela, des points de structure (bandeaux noirs) sont octroyés aux constructions. Chaque construction doit être validée par l'organisation avant le début d'une attaque de camp pour bénéficier des points de structure. Chaque amélioration doit être validée par l'organisation avant le début d'une attaque de camp pour être prise en compte.

Les éléments construits sont maintenus d'une édition à une autre. Afin de symboliser les constructions des portes et des palissades, des cartes spéciales doivent être récupérées et stockées dans le coffre de clan. Celles-ci sont non volables.

Lors de la construction d'une porte ou d'une palissade, le clan vient échanger les ressources de construction à la Halle en échange des cartes correspondantes. Ces cartes sont à présenter dès le début de l'édition suivante, à la Halle, afin de récupérer les constructions encore valides.

NB : cela vaut également pour les machines de guerre.

Les constructions possibles sont :

- Porte (1 seule)
- Palissade (4 à 6 unités maximum)
- Tour (2 maximum, remplace 1 ou plusieurs unités de palissade selon sa disposition)
- Merveille (1 seule par clan)
- Tente (nombre illimité)
- Puit (1 par camp).

Porte

- Non fournie par l'organisation ;
- Permet une entrée dans le campement, de 3 m de large (ni plus petit ni plus grand) ;
- 4 points de structure de base, peut être renforcée ;
- Une porte qui tombe à 0 point de structure reste ouverte et ne peut plus être fermée (Remarque TO : elle doit pouvoir rester ouverte sans poser de risque pour les joueurs).

Palissade

- Fournies par l'organisation (4 à 6 unités par campement) ;
- Permet de protéger un campement (2 à 3 unités de chaque côté de la porte) ;
- 7 points de structure de base, peut être renforcée ;
- Une palissade qui tombe à 0 point de structure est mise à plat sur le sol et permet un passage.

Tour

- Non fournie par l'organisation ;
- Permet une défense du campement : le haut de la tour doit être sécurisé pour les archers s'y trouvant (doit être approuvée par l'organisation) ;
- 10 points de structure de base, peut être renforcée ;
- Une tour qui tombe à 0 point de structure n'est plus accessible et toute personne se trouvant à l'intérieur ou au sommet au moment de la perte du dernier point de structure est immédiatement dans le coma. Les débris de la tour détruite bloquent le passage.

Merveille

- Non fournie par l'organisation.
- Permet d'octroyer des bonus au clan (après validation de l'organisation).
- L'importance du bonus octroyé varie selon la qualité de la Merveille et du bon-vouloir des Dieux. Pensez à préparer votre Merveille avant d'arriver TI : plus elle sera impressionnante (richement décorée et

réfléchi), plus elle pourra porter du pouvoir. Envoyez une photo à l'organisation avant l'événement pour approbation. La Merveille doit pouvoir se construire en plusieurs parties, où l'on pose la base puis les éléments supérieurs (comme plusieurs étages d'une pyramide). Pensez à un système efficace et résistant.

- Une Merveille construite lors d'une édition d'Yggdrasil reste construite d'année en année tant qu'elle n'a pas été détruite.
- Pour maintenir les effets actifs, le rituel doit être effectué en chaque début d'édition, toujours en la présence d'un Orga.
- 13 points de structure de base, peut être renforcée.
- Une merveille qui tombe à 0 point de structure n'octroie plus de bonus au clan. Les éléments utilisés pour la construction de la Merveille sont mis à sac, et peuvent être volés (à la manière d'un coffre : 1/3 des ressources et de l'argent, ne peut être pillée qu'une seule fois après destruction).

Tente

- Non fournie par l'organisation (uniquement des tentes Time In sont autorisées dans les campements) ;
- 2 points de structure de base, ne peut pas être renforcée.

Puit

- Non fourni par l'organisation ;
- Permet de s'alimenter en eau pour éteindre le feu ;
- 2 points de structure de base, ne peut pas être renforcé.

c. Machines de guerre

Les machines de guerre ne peuvent être utilisées que durant les attaques de camp et certains grands combats de masse (avec autorisation de l'organisation). Elles sont à signaler avant le début du combat. Les machines de guerre permettent de faire perdre des points de structure aux constructions et aux autres machines de guerre. Elles doivent être homologuées par l'organisation. Par mesure de sécurité, seul son constructeur (Time Out) peut en servir, voire la déplacer dans certains cas. Adressez-vous à lui si vous souhaitez la déplacer, la saboter, ou autre action. Les machines de guerre possibles sont :

- Bélier
- Palissade mobile
- Baliste
- Catapulte / trébuchet

Les éléments construits sont maintenus d'une édition à une autre. Afin de symboliser les constructions des machines de guerre, des cartes spéciales doivent être récupérées et stockées dans le coffre de clan. Celles-ci sont non volables.

Lors de la construction d'une machine de guerre, le clan vient échanger les ressources de construction à la Halle en échange de la carte correspondante. Celle-ci est à présenter dès le début de l'édition suivante, à la Halle, afin de récupérer la machine de guerre encore valide.

NB : cela vaut également pour les portes et palissades.

Les machines de guerre doivent être homologuées au début de l'événement, même si elles ne sont pas utilisées tout de suite. Sans homologation, la machine de guerre ne peut être utilisée ou déplacée.

Bélier

- Permet uniquement d'ouvrir les portes ou de détruire une autre machine de guerre. Ne peut pas détruire une palissade ou une tour ;
- Doit être porté par minimum 4 personnes, dont l'Ingénieur ;
- Peut être constitué d'un simple tronc (doit être RP) ;
- 3 coups portés font perdre 1 point de structure ;
- Attaque physique uniquement (pas d'attaque de feu) ;
- 10 points de structure de base.

Palissade mobile

- Permet de former une palissade de taille réduite (1,5 m x 1,5 m) capable d'être déplacée ;
- Ne peut être porté que par l'Ingénieur ;
- Ne peut causer aucun dégât ;
- 7 points de structure de base.

Baliste

- Permet de détruire une palissade, une tour, une porte, une merveille, une tente, un puit ou une machine de guerre ;
- Doit être manié par minimum 2 personnes, dont l'Ingénieur ;
- 2 carreaux font perdre 1 point de structure ;
- 1 carreau qui touche un joueur est considéré comme un « One shot » ;
- Un carreau peut être enflammé ;
- Le projectile doit être homologué par l'organisation ;
- 4 points de structure de base.

Catapulte, trébuchet

- Permet de détruire une palissade, une tour, une porte, une merveille, une tente, un puit ou une machine de guerre ;
- Doit être manié par minimum 3 personnes, dont l'Ingénieur ;
- 1 projectile fait perdre 1 point de structure ;
- 1 projectile qui touche un joueur est considéré comme un « One Shot » ;
- Un projectile peut être enflammé ;
- Le projectile doit être full mousse : balle en mousse enveloppée d'un sac de jute ;
- 4 points de structure.

d. Feu et eau

Il est possible d'enflammer des constructions et machines de guerre. Pour éteindre le feu détruisant ses constructions, ou au moins limiter ses effets dévastateurs, un clan peut construire un puit dans son camp. Des flèches, des torches, carreaux ou projectiles enflammés ne font effet sur les constructions que durant les attaques de camps. Seuls les Saboteurs sont capables de créer la substance utilisée pour enflammer des projectiles. Ils sont à signaler avant le début du combat.

Comment enflammer ses projectiles ?

Vous pouvez enflammer vos flèches et carreaux, vos torches et les projectiles de machines de guerre.

- Le saboteur se rend à la Halle pour obtenir des fanions de « feu » en échange des ressources nécessaires ;
- Ces fanions peuvent être ensuite fixés à vos flèches, à un bâton, un carreau ou à un projectile.

Comment les utiliser ?

- Tout projectile utilisé est consommé et ne peut être réutilisé lors du combat (le projectile se consume lui-même, qu'il ait touché un guerrier ennemi, une palissade ou même rien du tout) ;
- 3 fanions font perdre 1 point de structure ;
- Les renforcements de fourrure empêchent un élément de brûler, ceux de fer n'ont aucun effet ;
- Une cible touchée va s'enflammer et le feu va se propager. À certains intervalles, un Orga va rajouter un fanion de feu par fanion déjà présent.

Enflammer un joueur

- Valable même en dehors des attaques de camps ;
- Une flèche enflammée tirée sur un joueur lui fait perdre les points de dégât normaux. Les dégâts de feu se rajoutent ensuite ;
- Le joueur ciblé doit se rouler par terre afin d'éteindre le feu ;
- Une flèche enflammée utilisée doit être ramenée à la halle de commerce (ne peut être réutilisée).

Comment éteindre du feu ?

- Un puit peut être placé dans chaque camp pour éteindre le feu, sa construction doit être RP et validée par l'organisation ;
- Il doit se situer à l'intérieur de la zone de combat, vous devez avoir un seau à proximité de votre puit pour puiser l'eau ;
- Avant le début de l'attaque, les Orgas placeront des fanions « eau » dans le puit ;
- Pour éteindre un feu, il faut puiser un fanion eau (un seul à la fois par seau) qui doit être amené en marchant jusqu'à la zone enflammée et être versé dessus (jouer RP le déplacement) ;
- 1 fanion « eau » éteint 1 fanion « feu ».

V. La ville

La ville est un territoire à part entière du Wargame : il est possible de la capturer et d'en tirer des avantages significatifs. Cependant, le clan qui la possède n'acquiert aucun droit supplémentaire sur les autres joueurs. Tout joueur reste libre de circuler dans la ville et d'y interagir : il est obligatoire de laisser libre passage à quiconque, y compris aux ennemis jurés du clan dirigeant.

a. Déclenchement

La capture de la ville suit le même mécanisme de mise secrète que les autres territoires. Un clan souhaitant s'en emparer doit l'annoncer à la tente Wargame durant l'acte, selon les règles habituelles.

Remarque : Si la ville est déjà sous le contrôle d'un clan, celui-ci a tout intérêt à la défendre. Un territoire non défendu est une proie facile.

b. Défense

La défense de la ville s'organise de manière autonome. Par défaut, les joueurs sans clan y résident et peuvent contribuer à sa défense. N'importe quel clan peut également choisir de la défendre, que ce soit par alliance avec le clan dirigeant ou simplement pour maintenir la ville neutre. La Milice, quant à elle, combat toujours pour protéger la ville, quel que soit son dirigeant.

Un Orga doit obligatoirement être présent pour valider l'attaque. Le déroulement du combat suit les mêmes règles qu'une attaque de campement.

c. En cas de victoire

Le clan victorieux prend le contrôle de la ville et peut immédiatement commencer à exercer ses droits dès l'acte suivant.

d. Lois de la ville

Posséder la ville donne le pouvoir d'en dicter les règles. À chaque acte, le clan dirigeant peut choisir l'une des deux options suivantes :

- **Édicter une nouvelle loi** : celle-ci s'ajoute aux précédentes et s'applique à l'ensemble des clans, qui sont tenus de la respecter.
- **Abroger une loi existante** : une loi précédemment édictée est supprimée.

Les lois s'accumulent tant qu'un même clan dirige la ville. Si la ville change de mains, toutes les lois en vigueur sont immédiatement supprimées : le nouveau dirigeant repart de zéro.

Une liste de lois est proposée par l'organisation, mais il est également possible d'en créer de nouvelles, sous réserve de validation par l'Orga référent. Des éléments liés au scénario peuvent être ajoutés par les Orgas.

Remarque : la Milice ne peut pas être exploitée par le clan dirigeant à des fins offensives ou personnelles. Son rôle se limite à la protection de la ville. Les gardes peuvent cependant être embauchés individuellement comme mercenaires, à négocier directement avec eux.

VI. Étendard et bonus

Chaque clan doit posséder un étendard. Les dimensions minimales requises sont de 1,5 x 0,5 m. Si un clan possède plusieurs étendards, un seul portera les effets, et il devra être reconnaissable (les autres peuvent servir de décoration du clan, par exemple). Quelques points sécurité :

- L'étendard doit être transportable ;
- Il ne peut être fixé à un joueur ;
- Il ne peut pas contenir des éléments dangereux (tout élément dur qui risque de faire des dégâts si l'étendard tombe, par exemple, exception faite de la simple structure de transport).
- En cas d'élément décoratif particulier, une approbation d'un Orga est demandée.

L'étendard doit toujours être transporté par un joueur, qui ne pourra alors pas combattre. En aucun cas un étendard ne peut être caché, marque d'un déshonneur frappant envers tous les clans présents. Cet étendard peut être volé à tout moment par un clan adverse.

a. Porteur

Le joueur désigné comme porte-étendard dispose de 3 charges par combat, qu'il peut utiliser à sa discrétion au profit de ses alliés. Chaque charge permet de choisir parmi les annonces suivantes :

- **Résurrection** : ressuscite 1 allié tombé au combat sur place ;
- **Terror** : envoie un Terror sur un adversaire ;
- **Fuite** : permet à un allié de quitter le combat sans pouvoir être suivi.

Les charges sont liées à l'étendard, pas au porteur. Si le porte-étendard tombe au combat, un allié peut ramasser l'étendard et prendre le relais : les charges restantes sont toujours disponibles. Elles ne se remettent pas à zéro en cas de changement de porteur.

b. Utilisation

Tout clan peut utiliser son étendard en échange d'un bonus en combat de Wargame. Attention, ce faisant, si le clan est perdant à l'issue du combat, il risque de perdre son étendard au profit de son adversaire. Si toutefois vous n'êtes pas en possession de l'étendard de votre clan lors de votre combat, il est possible de le remplacer par un sacrifice substantiel ou toute autre offrande pouvant attirer la clémence des dieux (à valider par l'Orga présent).

c. Bonus

Un étendard de clan permet d'activer certains bonus (à donner à l'Orga en début de la phase de négociation ou de combat). En cas d'activation d'un bonus, l'étendard est consommé :

- Donne la résistance (annonce « Résiste ») aux terrors (voir [annonce « Terror »](#)) pour l'ensemble des membres du clan participant au combat. Utilisation illimitée de « Résiste » le temps de ce combat.
- Ou amélioration des autres bonus utilisés lors de ce combat.

Si l'étendard consommé est celui de son propre clan, et que la phase de Wargame est remportée, le clan repart directement avec son étendard. Si le combat est perdu, l'étendard est remis au clan adverse. Si l'étendard consommé est celui d'un autre clan (volé ou récupéré suite à une victoire lors d'une autre phase de Wargame), il sera dans tous les cas remis à l'Orga ou à la tente Wargame.

d. Vol

Tout étendard peut être volé et amené à la tente Wargame en échange d'un bonus utilisable lors d'un combat du Wargame. Le clan volé de son étendard peut venir le récupérer à la fin du combat, après utilisation. Cet échange de bonus est aussi valable pour les étendards gagnés au combat.