



Présente

Yggdrasil – Le 10^{ème} Monde

Chapitre 2

Règles 2023

❖ PRÉAMBULE

Ce document sera accessible durant le jeu au besoin. Demandez-le à la Halle ou à l'Auberge.

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

Enfin, les Orgas sont surtout les personnes référentes si vous souhaitez discuter TI de l'histoire : pensez à discuter avec eux, leur personnage est essentiel dans « Yggdrasil – le 10^{ème} monde ». Ils sont aussi les personnes référentes en cas de besoin TO.

**Pour l'édition exceptionnelle de 2023, ne durant qu'une journée,
certaines règles et compétences ne sont pas d'application.**

- Tous les joueurs gardent leurs personnages, ses spécialisations et compétences et ses niveaux. Il n'est pas possible de monter de niveau cette année.
- Ne sont pas exploitées cette année les règles, mécanismes et compétences suivantes (liste non exhaustive) :
 - Les fabrications d'objets (forge, herboristerie, potion, etc.) ;
 - L'utilisation particulière de ressources (se nourrir, réparer des objets, etc.). Les ressources sont lors d'une quête donnée par un PNJ ;
 - Les compétences non liées à une prise de territoire ou non nécessaire pour une quête (hormis pour du RP entre joueurs) ;
 - Les compétences liées aux mécanismes précédemment cités ;

Sommaire

1. GLOSSAIRE	1
I. <i>Vocabulaire général</i>	1
II. <i>Annonces</i>	3
2. INTRODUCTION	7
I. <i>Fair-Play</i>	7
II. <i>Sanctions</i>	7
III. <i>Position des bras</i>	7
IV. <i>Yggdrasil, le 10^{ème} monde</i>	7
V. <i>Terrain de jeu</i>	9
VI. <i>Son personnage</i>	9
3. Les structures décisionnelles	11
I. <i>Le Conseil des Chefs</i>	11
II. <i>Le Conseil des Sages</i>	11
III. <i>Les Clans</i>	11
4. Généralités.....	13
I. <i>Ressources</i>	13
II. <i>Nourriture</i>	15
III. <i>Esclave</i>	15
IV. <i>Vol et fouille</i>	17
V. <i>Assommer</i>	19
VI. <i>Ligotage et torture</i>	19
VII. <i>Empoisonnement</i>	20
VIII. <i>Maladies et infections</i>	20
5. Combat	23
I. <i>Protections</i>	23
II. <i>Armes</i>	24
III. <i>Usure et déchargement</i>	26
IV. <i>Coups et combat</i>	26
V. <i>Achèvement, coma et mort</i>	27
VI. <i>Fouille</i>	28
VII. <i>Esprit et résurrection</i>	28
6. Le Wargame et la gestion des territoires	31
I. <i>Fonctionnement général</i>	31
II. <i>Déroulement d'une attaque</i>	31
III. <i>Étendard et bonus</i>	32

7. Attaque de camps	34
I. Organisation d'un camp	34
II. Lancer une attaque	34
III. Points de structure	35
IV. Machines de guerre	36
V. Le feu et l'eau	37
VI. Attaquer et diriger la ville	38
8. Les Classes.....	40
I. Choisir sa classe	40
II. Évolution	42
III. Les Guildes	43
IV. Description.....	45

1. GLOSSAIRE

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).

(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 4 par jour :

- Du déjeuner au dîner (8h-12h).
- Du dîner au goûter (12h-16h).
- Du goûter au souper (16h-20h).
- Du souper au déjeuner du lendemain (20h-8h).

Ambidextrie : capacité d'utiliser une arme dans chaque main en même temps.

Arme : élément faisant 1 point de dégât. Les arcs et arbalètes ont la particularité d'ignorer les armures légères et d'endommager les armures lourdes. Toute arme doit être approuvée par un Orga avant le début du Time In.

Artisan : classe comprenant les spécialisations Forgeron, Mineur et Joaillier.

Artiste : classe comprenant les spécialisations Conteur, Musicien et Courtisan.

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.

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

Cimetière : lieu où les joueurs peuvent ressusciter après avoir soit payé 5 DP (*Points de divinité*) ou en tirant une mission "Verdict des Dieux" (mission à accomplir avant de revenir en jeu).

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.

Commerce : classe comprenant les spécialisations Esclavagiste, Fermier et Pêcheur.

DP : voir Point de Divinité

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.

Filou : classe comprenant les spécialisations Voleur, Assassin et Chasseur.

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.

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.

Guérisseur : classe comprenant les spécialisations Chirurgien, Médecin et Herboriste.

Guerrier : toute personne portant les armes. Au début du GN, un entraînement doit être suivi auprès du Maître d'arme pour valider l'utilisation de chacune des armes.

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

Maladie : état pouvant être atteint en accomplissant son métier, en faisant mal soigner une blessure par un médecin, par une malédiction, etc.

Minerai : élément du jeu sous forme de pierre servant principalement aux Forgerons et pouvant être extrait des mines par les Mineurs.

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

Mystique : classe comprenant les spécialisations Prêtre, Augure et Tourmenteur.

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.

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

Personnage Presque Joueur (PPJ) : Souvent incarné par un Organisateur, le PPJ joue un rôle temporaire utile à l'histoire.

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) : un personnage participant à l'histoire à sa façon, maîtrisant des compétences, cherchant des ressources, combattant d'autres clans. Bref, c'est vous 😊

Pièces de monnaies : de 2 types, argent (PA) et or (PO). Une pièce d'or vaut 5 pièces d'argent.

Plantes : éléments servant aux Guérisseurs et pouvant être collectés par les Herboristes.

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) : point sous forme de petite gemme que l'on peut acquérir en exécutant une prière auprès d'un Mystique. Sert pour acheter les services proposés par les Mystiques ou pour

revenir à la vie sans effectuer de mission « Verdict des Dieux ». 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.

Rang : étape dans la maîtrise d'une spécialisation. Il existe 3 rangs par spécialisation. Nécessite un Maître de Classe et doit être accrédité par le Maître des Guildes pour être appris.

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 le plus réel 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.

Time freeze (Orga) : Voir « *Freeze* »

Torture : action pouvant être exécutée par le Bourreau. Ce dernier choisit 3 numéros entre 1 et 10. Si l'un des choix correspond au numéro de torture de la victime, cette dernière doit répondre honnêtement à 3 questions avant de mourir.

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 avant la fin de l'acte sous peine d'être brisé au prochain coup.

Zone : partie du corps d'un joueur susceptible d'être blessée (Torse/Dos, bras, jambes). Chaque zone possède 1PV. Il est strictement interdit de toucher un joueur à la tête : cette zone peut recevoir des dégâts, par exemple une explosion de mine, mais en aucun cas par une touche d'arme.

II. ANNONCES

<p>Attention : certaines annonces ne peuvent être utilisées que par les Orgas ou un PPJ, dans un but de bon déroulement du jeu et de l'histoire. Celles-ci sont symbolisées par la mention « (Orga) » avant la définition.</p>

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 : 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 « *Assommé* » doit être annoncé. Approcher de la tête et toucher légèrement le dessus du crâne (frapper à quelques centimètres fonctionne aussi).

Battle : action d'un musicien provoquant un autre musicien dans une bataille musical et lyrique. Annonce réservée aux Musiciens.

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.

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

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* ».

Esprit, je te libère ! : Force un esprit à aller directement au cimetière. Annonce réservée aux Augures.

Esprit ! Tu es à moi : Force un esprit à rester près de l'augure ayant utilisé l'annonce. L'augure ne peut garder un esprit que 20 minutes maximum et peut libérer l'esprit en tout temps avec l'annonce « *Esprit vas-t-en* ». Annonce réservée aux Augures.

Esprit vas-t-en : Au bout des 20 min de possession d'esprit, ou avant ce délai, l'augure libère son esprit. Annonce réservée aux Augures.

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

Filet : Regardez à vos pieds : si vous êtes sur un filet de pêche, mettez le filet sur vous. Vos bras sont immobilisés pendant 200 secondes ou jusqu'à ce qu'un allié vienne vous libérer. Annonce réservée aux Pêcheurs.

Fouille : Voir chapitre « Combat » ; 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).

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.

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. Annonce réservée aux Musiciens.

KO : 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.

Lenteur : Le joueur visé est obligé de marcher. Annonce réservée aux Tourmenteurs.

Malédiction : Le joueur visé perd les améliorations sur ses armes (briser et résiste) et tous ses artefacts doivent être rechargés. On ne peut être fouillé, volé ou maudit si on a déjà été fouillé, volé ou maudit (lors de la même phase de coma). Annonce réservée aux Tourmenteurs.

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 droitier et inversement. Annonce réservée aux Tourmenteurs.

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* ». Annonce réservée aux Courtisans.

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. Annonce réservée aux Courtisans.

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

Résiste : Permet de résister à une annonce adverse.

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).

Time freeze (Orga) : Voir « *Freeze* »

Vol de DP : Le tourmenteur peut voler 1 DP sur un cadavre, sauf s'il s'agit du dernier DP de la cible. On ne peut être fouillé, volé ou maudit si on a déjà été fouillé, volé ou maudit (lors de la même phase de coma). Annonce réservée aux Tourmenteurs.

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

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 Guérisseur 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 TRICHERIE 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 organisateurs et les PPJs ne trichent pas, ils sont là pour faire avancer le jeu et pour que vous vous amusiez. Certains PPJs peuvent donc changer de classe ou utiliser des capacités élevées (les PPJs doivent avoir l'accord des Orgas !).

II. SANCTIONS

Si un joueur est incapable de respecter les règles ou le matériel mit à sa disposition, s'il perturbe le bon déroulement du jeu (scénario, quêtes, combats, énigmes...) 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, PPJs ainsi qu'à la classe mineur (voir le descriptif de cette classe).

Certains GN proposent, à la mort du personnage, de lever le petit doigt ou une arme, croiser les bras, ou autre signe distinctif. Dans « Yggdrasil – le 10^{ème} Monde », la mort est symbolisée par un bandeau blanc enroulé autour de la tête ou du bras (se référer à la partie « Mort et Vie »).

IV. YGGDRASIL, LE 10^{ÈME} MONDE

Voici le Lore d'Yggdrasil 2022 et précédent. TI, Pour le lore de l'édition 2023, il vous faudra le découvrir en jeu.

Autrefois, nous étions le peuple élu. Assoiffés de gloire et de batailles, les Dieux nous avaient donné leur force et la volonté de conquérir le monde. L'Art du Combat était notre raison de vivre, le massacre des faibles notre coutume sacrée, le pillage notre droit divin.

Autrefois, nous honorions les Dieux en arrachant aux peuples inférieurs ce qu'ils avaient de richesses et d'abondance. Et les cieux, soumis aux caprices des éléments, retentissaient plus des échos de nos exploits que des grondements du tonnerre.

Autrefois, notre sang, versé pour l'honneur et la victoire, fertilisait la terre, et faisait de nous le Peuple des Forts. Nous avons la faveur de nos Dieux, et le commandement du Royaume qu'ils nous avaient donné.

« La force de notre peuple vient de sa fureur. Jamais nous ne devons faire preuve de faiblesse ou nous appellerons de nos vœux la mort offerte par meilleur que nous. »

Mais le monde a changé. La terre a tremblé, brisée par l'Utled. Le Cataclysme, jeté sur nous par le destin et les Dieux, nous a brisés, avilit. Ombres des guerriers que nous furent, nous contemplâmes nos villes en cendres, nos épouses et nos enfants blessés ou disparus.

Désormais, nous ne sommes plus rien. Fermiers et marchands. Artisans et commerçants. Où est le sang ? Où est le fer de la lance et de l'épée ? Ils sont descendus à l'Ouest et ont disparu dans l'Océan infini, englouti par les lames écumantes de vagues sombres.

Désormais, la paix a fait rendre les armes. Brisées par l'ire divine, elles rouillent dans les champs verdoyants de Nygard. Les Clans se sont pardonnés et honorent la Fête du Sang. Car qui peut choisir d'ignorer les douleurs des siens pour voguer vers d'autres rivages en quête d'exploits ?

Désormais, nous soignons, nous instruisons, nous labourons et nous reconstruisons ensemble ce monde. Les anciens ennemis festoient côte à côte, des mariages sacrent leur alliance, et la tranquillité promise s'installe dans nos cœurs. Mais, est-ce tout ?

« Lorsque la nuit tombe sur la plaine, le monde endormi permet par son silence d'entendre la trame de notre réalité. Elle tremble, se déchire, présageant ruine, chaos et désespoir. »

Le vent semble souffler sur Yggdrasil, le bruissement de ses feuilles murmure, met en garde ceux qui tendent l'oreille. Les morts parlent aux vivants et errent entre les Mondes. Nous ne pouvons mourir à Nygard. Sommes-nous devenus si indignes de nos Dieux, qu'ils nous refusent l'entrée de leur Royaume ? Puis, la nouvelle se répand. Asgard serait tombée.

Les Dieux sont faibles, prisonniers et désarmés. Ils errent à Helheim tandis que Loki nous provoque et nous insulte. Loki le fourbe. Loki le retors, le traître. Il se vante, se rengorge de sa nouvelle importance. Désormais, il est le maître d'Asgard et les Dieux sont à sa merci. Hell, sa fille, y veille et garde closes les portes de son Royaume. Mais, peut-on vraiment croire ses fanfaronnades ? Le dieu des mensonges n'est-il pas connu pour son opportunisme ?

« Beaucoup fut perdu cette année. Les sécheresses de l'été, la rigueur de l'hiver, les pluies torrentielles ont amené la peste à s'abattre sur le Peuple. »

Les réponses nous échappent. Les plus sages parmi nous, ceux qui devaient être nos guides, semblent sujets à la corruption qui atteint ces terres. Les famines et les cataclysmes recommencent à affliger notre peuple. L'Utled serait-il à nouveau sur nous ? Ou a-t-il été la première manifestation d'un mal plus sombre, plus dangereux que tout ce que l'on pouvait imaginer ? Les elfes de Alfheim et les nains de Svartalheim sont apparus sur Nygard, porteurs de récits de destruction, mais aussi d'une mise en garde. Nous ne devons pas nous fier aux apparences.

La terre semble se dérober sous nos pieds. Ce que nous avons cru connaître n'est qu'un leurre, un tissu de mensonges ayant endormi notre volonté. Nos Dieux, loin de nous punir, ont été soumis à la

même destruction qui semble affliger Yggdrasil. Comment avons-nous pu être aussi aveugles et croire sans discernement ce que les rumeurs disaient ?

Nygard n'est pas un cadeau des Dieux, mais c'est une opportunité. La possibilité pour nous tous de prendre notre destin en main et de nous battre pour notre monde.

Yggdrasil est en péril. Une grande bataille s'annonce et elle décidera du destin de tous.

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 alentours ne sont pas accessibles.

La Plaine

On y retrouve le village (espace neutre) rassemblant l'auberge, la Halle de commerce, des échoppes, la tente TO des Orgas*, etc. Ensuite, répartis à travers la plaine, on distingue plusieurs campements, chacun appartenant à un clan.

** Tente TO : sert pour les Orgas et le matériel de jeu. L'accès leur est strictement réservé.*

Les combats sont interdits dans et près des tentes où l'on loge ainsi que dans l'auberge et la Halle (sauf empoisonnement, assommer et égorgement). En dehors, les combats sont autorisés mais les troubles-fêtes peuvent être arrêtés et jugés par le capitaine de la garde (Maître de l'arène) et les gardes en faction. Les biens des agitateurs seront confisqués et revendus à la Halle.

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'un combat, 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 camp »).

La Forêt

Cette zone reprend les différents territoires d'Yggdrasil, 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).

VI. SON PERSONNAGE

Avant même de créer votre personnage, vous avez peut-être pleins de questions en tête, surtout si vous découvrez l'univers du GN. Si c'est le cas, 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. Vous pouvez aussi vous adresser directement au Jarl de votre clan, qui connaît généralement mieux ses membres. Enfin, si vous n'avez pas encore de clan, ou si vous désirez jouer sans clan (un « Outsider »), il suffit de contacter les Orgas.

Que vous ayez besoin d'un parrain ou non, il vous faut créer son personnage. Pour cela, quelques étapes à suivre pour l'intégrer au mieux à l'univers d'Yggdrasil :

- 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 ;
- Nommer votre personnage ;
- Écrire son histoire (1 page max) ;
- Choisir ses compétences à son entrée dans Yggdrasil.

Quand vous nommez votre personnage et écrivez son histoire, gardez bien à l'esprit que nous sommes dans une société viking : jouer un membre d'un autre peuple doit rester anecdotique et motivé par un background solide (sous réserve de validation par Priceless Guild). Tâchez également de développer son histoire : plus elle est fournie, plus le jeu sera riche en termes d'interactions sociales. N'hésitez pas à aller lire [« De la société viking »](#) pour plus d'information.

Une fois l'histoire de votre personnage créée, vous devez choisir ses compétences. Référez-vous au chapitre « Les Classes » pour mieux cerner les compétences de chacune. A la création, vous pouvez sélectionner 2 spécialisations :

- Soit, vous prenez 1 spécialisation combattante + 1 spécialisation non combattante, toutes les deux niveau 1 ;
- Soit, vous prenez 2 spécialisations non combattantes, toutes les deux niveau 1.

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

Dès l'arrivée, vous recevez quelques objets à conserver tout au long du week-end et à rendre à la fin. Pensez à imprimer votre fiche de personnage et la garder sur vous : elle sera utile dès l'accueil du vendredi ainsi que tout au long du week-end. A l'accueil, vous recevez :

- Une bourse contenant :
 - o De l'argent de départ (quelques pièces d'or et d'argent),
 - o Un numéro de torture, à retenir,
 - o Un bandeau blanc, à attacher sur votre tête ou votre bras quand vous mourrez
- En fonction des spécialisations sélectionnées (se référer au chapitre « Les Classes »), vous pouvez également recevoir :
 - o Une bourse contenant des DP à distribuer,
 - o Une bourse contenant des LP à distribuer,
 - o Des documents pour diagnostiquer les maladies,
 - o Etc.

Le numéro de torture

- Vous recevez un numéro entre 1 et 10 : retenez-le ! Si vous êtes ligoté et que l'on vous torture, le bourreau a trois chances pour deviner votre numéro (pensez à jouer RP la phase de torture) :
 - o Il trouve le bon, vous êtes obligé de répondre à 3 questions ;
 - o Il ne le trouve pas, il doit vous libérer.
- Si votre numéro de torture est trouvé, rapportez votre ancien numéro auprès de l'Organisation (à la Halle) puis vous en piochez un autre auprès de l'Organisation.
- Se référer à la partie « Ligotage et torture » pour plus d'informations.

3. LES STRUCTURES DÉCISIONNELLES

Durant le jeu, plusieurs structures décisionnelles composées de joueurs sont susceptibles de faire tourner complètement l'action du jeu.

I. LE CONSEIL DES CHEFS

Le Conseil des Chefs 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 et dans un monde pareil, une telle institution n'a pas vu le jour sans heurts, bobos voire petits assassinats. Il naquit et poursuit plus ou moins paisiblement son existence grâce à la volonté des Sages appuyés par Odin dans cette démarche.

Les chefs se rassemblent donc au sein de ce Conseil afin d'y discuter de toute matière entrant dans leur domaine de compétence, notamment la gestion du territoire et des relations entre Clans. Par exemple, ils doivent constamment mettre à jour la carte du monde souvent malmenée par les incessantes batailles qu'ils mènent entre eux.

C'est aussi à ce moment-là que le Conseil des sages est appelé à donner son avis concernant certaines décisions prises par le Conseil des chefs, via un représentant qui y siègera. Ce représentant doit aussi prendre acte et valider d'éventuelles décisions stratégiques (déclaration de guerre, alliance) qui y seront prises après en avoir référé à son assemblée.

Enfin, durant le Conseil des chefs, les chefs invoquent Odin, protecteur des rois, afin de les guider dans leurs décisions et de protéger leurs peuples. Par l'intermédiaire du sage représentant, ils peuvent prendre connaissance des éventuelles menaces qui pourraient les guetter.

II. LE CONSEIL DES SAGES

Le Conseil des Sages est un ensemble constitué des plus grands sages parmi les hommes. Après le cataclysme, le Thing, l'Assemblée des hommes libres fut dissoute et remplacée par les Conseils des Chefs d'une part et par celui des Sages d'autre part. Cette évolution avait pour objectif de permettre de meilleures décisions en y conviant que ceux qui auraient suffisamment de sagesse pour y siéger. Ainsi, trois Sages furent choisis pour guider le Peuple, promulguer ses lois, débattre des questions judiciaires et divine. Ils représentent les instances législatives et judiciaires des Clans, auquel ces derniers doivent se soumettre sous peine d'être considérés comme hors-la-loi et d'être rejetés du Peuple.

Le Conseil des Sages a donc de nombreuses fonctions. Par exemple, il doit juger les coupables et définir les sentences à prendre pour chaque crime. Il doit également veiller sur les membres du Peuple, notamment en guidant les enfants et les novices dans leurs apprentissages, supervisant les Guildes, responsables des novices. Tout individu ayant choisi de suivre un apprentissage auprès d'un maître doit signer le Livre des Guildes situé à la Halle. Ainsi, le maître apportera la preuve de sa réussite et le membre du Peuple sera reconnu par tous dans son accomplissement. Le Conseil des Sages doit aussi donner son aval lors des mariages, et en consulter les différents protagonistes avant de bénir leur union devant le Peuple.

III. LES CLANS

Le Peuple, c'est-à-dire l'ensemble des vikings, 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 dizaine de personnes à parfois plus

d'une centaine. Tous les Clans ont des droits et un territoire, et chacun des chefs de Clan siège au Conseil des chefs.

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 il délèguent leurs responsabilités (second, épouse, descendants) doivent susciter une déférence particulière. Les chefs 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 chefs. 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. Ce dernier joue 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.

4. GÉNÉRALITÉS

I. RESSOURCES

Attention : la plupart des ressources peuvent être échangées à la « Halle de Commerce » contre des « cartes ressources ». N'hésitez pas à le faire pour la fluidité du jeu. Ex : vous possédez un minerai de fer, allez directement l'échanger contre une carte à la Halle.

Zone de récolte : (plantes, minerais, ferme, pêche, chasse)

Pour différentes ressources comme les plantes, les minerais, les légumes, le blé, les poissons, etc. des zones sont délimitées sur lesquelles, ceux qui possèdent la compétence, peuvent venir puiser ces ressources.

- Plantes : zone de cueillette délimitée par des foulards verts fixés aux arbres et arbustes. Dans cette zone se trouvent des petites bourses contenant des cartes plantes.
- Minerais : entrée de mine en bois dans laquelle un sac en toile de jute contenant les minerais est déposé au sol.
- Blé, légumes : champ délimité par le joueur fermier auprès de son camp. Zone délimitée par des piquets et une corde.
- Poissons : zone de pêche délimitée par un cercle flottant sur les étangs.
- Animaux de la forêt : des cibles sont placées dans la forêt. Un sac en toile de jute contenant des peluches d'animaux se trouve non loin de la cible.

Les différentes ressources principales du jeu sont donc :

- a) L'argent
- b) Les Points de Divinité (DP)
- c) Les minerais
- d) Les plantes sauvages
- e) Les animaux de la forêt, le blé, les légumes, les poissons

a. L'ARGENT (PA ET PO)

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

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 (elle est alors considérée comme une offrande aux Dieux et celle-ci disparaît).

b. 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). Les DP servent notamment à « payer » un Prêtre lors d'une résurrection pour éviter d'avoir des malus.

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 (+/- 2 min pour 1 DP).

Des offrandes peuvent être faites et rapporter également des DP (Argent, ressource, sang, ...) à l'appréciation du Prêtre (avec maximum de 3 DP par offrande).

LES DP SONT PERSONNELS. IL N'EST PAS POSSIBLE DE LES ÉCHANGER OU DE LES VENDRE.

Les Grands Maîtres de classe Mystiques peuvent se donner ou se céder des DP selon un consentement mutuel. Un Prêtre ne possédant plus de DP de profession peut venir en demander auprès de la Halle de commerce.

c. LES PLANTES

Des zones de récolte sont réparties dans la forêt, et sont délimitées par des foulards verts accrochés aux arbres et buissons. Seuls les Herboristes peuvent récolter ces plantes. Dans ces zones sont disposés des petits sacs contenant des cartes ressources de plantes variées. Celles-ci sont de 3 types :

- Les feuilles d'arbres
- Les feuilles de buissons
- Les mousses, plantes basses et champignons

Une fois la carte en possession du joueur, ce dernier peut aller l'échanger contre de vraies feuilles et mousses pour la conception des potions à l'herboristerie (le fait de broyer des feuilles, herbes, etc. donne un RP plus réaliste que de faire semblant). Ces ressources servent à créer des potions de guérison des maladies et des potions de soin ou de résurrection et des potions d'amélioration.

d. LES MINERAIS

Les minerais peuvent se trouver dans les quelques mines réparties sur le terrain de jeu. Seuls les joueurs possédant la spécialisation Mineur peuvent collecter ces minerais. Ils sont utilisés notamment par le Forgeron pour réparer les équipements métalliques. On en retrouve 5 types :

- Minerais de Charbon : noir
- Minerais de Fer : gris métallique
- Minerais de Cuivre : rouge
- Minerais de Soufre : blanc
- Minerais d'Or : doré

Un mineur peut également tomber sur un coup de grisou (un mélange de rouge et orange). Se référer à la partie « Mineur » pour plus de détails.

e. ANIMAUX DE LA FORÊT, POISSONS, BLÉ, LÉGUMES :

Toutes ces ressources servent pour obtenir de la nourriture et de la fourrure, qui permettent d'éviter à un clan certaines malédictions des Dieux (famine, grand froid, etc.) et de nourrir son clan durant la fête du sang. Les malédictions sont données lors des temps rassemblant les chefs de clans.

Attention : chaque clan doit fournir une carte ressource nourriture pour chaque membre de son clan à l'auberge lors de chaque acte. S'il ne peut donner le bon nombre, il reçoit alors autant de maladie que de carte manquante (soyez fair-play). Le Jarl (ou un délégué signalé auprès des Orgas) donnera le bon nombre de cartes à l'auberge. 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.

- Animaux de la forêt : seul un **Chasseur** peut obtenir ce genre de ressource. Cela permet d'avoir de la nourriture et des fourrures en vendant un animal à l'auberge.
- Poissons : seul un **Pêcheur** peut obtenir ce genre de ressource. Cela permet d'obtenir de la nourriture en vendant un poisson à l'auberge.
- Blé : seul un **Fermier** peut obtenir ce genre de ressource. Cela permet d'avoir du blé pour le transformer en farine, puis en pain pour obtenir de la nourriture en le vendant à la Halle de commerce.
- Légumes : seul un **Fermier** peut obtenir ce genre de ressource. Cela permet d'obtenir de la nourriture en les vendant à la Halle de commerce.

II. NOURRITURE

Lors de chaque acte chaque clan (ou joueur isolé) devra aller donner à l'Auberge une carte ressource « Nourriture » par joueur. Le Jarl (ou un délégué signalé auprès des Orgas) est chargé de transmettre le bon nombre de cartes à l'auberge, au risque que son clan attrape des maladies. 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.

Comment obtenir des cartes ressources Nourriture ?

- En chassant (Chasseur)
- En pêchant (Pêcheur)
- En cultivant (Fermier)
- En récoltant des champignons (Herboriste)
- En pillant les ressources d'autres clans
- En obtenant des territoires ayant des ressources
- En commerçant à l'auberge ou à la Halle
- Réaliser du pain à l'auberge
- Travailler à l'auberge pendant un certain temps

IL EST IMPORTANT DE SE NOURRIR À CHAQUE ACTE !

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 !).

Comment un joueur peut-il être esclave ?

- Soit sur un champ de bataille (voir la spécialité "Esclavagiste").
- 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").

Comment reconnaît-on un esclave ?

- Il porte un signe distinctif : collier de chaînes ou un vêtement en toile de jute.

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 lui remettra une fois qu'il sera libéré (Remarque : l'esclavagiste 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 minimes et connues de son propriétaire.
- Son propriétaire (qu'il soit esclavagiste 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.

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'Esclavagiste).
- 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.

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 d'homme libre mais pas ses compétences, il peut toujours les utiliser (sauf les compétences liées aux classes guerrières). Il ne peut pas les enseigner.
- La classe combattant lui est interdite (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 guilde. 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).

Comment retrouver sa liberté

- Soit par son propriétaire, qui décide de l'affranchir.
- Soit par un esclavagiste de son clan qui peut le libérer de ses chaînes, après négociation.
 - Voir compétence « Négociateur » de l'esclavagiste.
- 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.
- Soit en achetant sa propre liberté.
 - 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 un homme libre avant, ses possessions « confisquées » doivent lui être rendues.

Attention : 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, intimider un esclavagiste ayant un membre de leur clan.

Mémo 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.
- Les anciennes possessions de l'esclave doivent être conservées à l'abri du vol et les lui être rendues lorsqu'il redevient un homme libre.

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

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 (elle est alors considérée comme une offrande aux Dieux et celle-ci disparaît).

Vol à la tire – Vol d'un joueur vivant

Les joueurs ayant la compétence 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. La pince à linge doit être reconnaissable par le voleur et l'aubergiste : pensez à ajouter un signe distinctif.

Une fois la pince à linge mise en place, le voleur doit l'annoncer au responsable de l'auberge ou de la Halle, 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 ou la Halle pour la signaler.

Fouille – Vol d'un joueur dans le coma

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.

Quand un joueur fouille un autre joueur dans le coma, il peut récupérer la moitié de ses pièces, 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, 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.

Remarque : 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, des sages voire des Dieux eux-mêmes.

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.



Sigle d'antivol

Sigle d'Ouroboros



Sigle d'Ouroboros

Les coffres ayant le sigle d'Ouroboros (serpent qui se mange la queue) peuvent-être ouvert s'ils sont déverrouillés (temps de 2 sabliers par crochet). 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 (crochet(s) visible(s) 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 combat du clan. 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 pour le récupérer ainsi que ses possessions de clan.

Types de crochets et cadenas

- Crochets verts pour ouvrir les cadenas verts.
- Crochets bleus pour ouvrir les cadenas jaunes.
- Crochets rouges pour ouvrir les cadenas rouges.

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.

V. ASSOMMER

Vous ne pouvez assommer quelqu'un que si vous avez la compétence (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-derrrière 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. Si celle-ci reçoit un coup ou 3 baffes (on ne tape pas fort !), la victime se réveille immédiatement.

On peut fouiller quelqu'un qui est assommé en prenant toutefois le risque de le réveiller : celui qui fouille a 3 chances de trouver le numéro de torture (Torture) :

- S'il le trouve, il peut fouiller normalement celui qui est assommé (Fouille).
- S'il ne le trouve pas, il réveille celui qui est assommé.

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. Seule de la corde ou une chaîne prévue dans le jeu peut être utilisée. 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.

**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 doit choisir un chiffre de 1 à 10 afin de trouver le numéro de torture de sa victime. Le tortionnaire peut tenter 3 fois de trouver le bon chiffre.

- S'il devine le bon numéro, le torturé doit répondre correctement à 3 questions du tortionnaire et peut servir de monnaie d'échange si l'équipe adverse veut le récupérer.
- S'il ne trouve pas le bon numéro, le tortionnaire est allé trop loin et la victime meurt sans répondre aux questions ni ne peut servir de monnaie d'échange.

Coffret de torture : il est possible d'acheter un coffret de torture chez un marchand ou un forgeron, permettant de garder la victime en vie plus longtemps et donne ainsi une chance supplémentaire de trouver le numéro de torture (4 essais au total).

VII. EMPOISONNEMENT

Il est possible d'empoisonner un joueur en se procurant des fioles auprès des herboristes.

- Une fiole de sel pour empoisonner une boisson ;
- Du poivre de Cayenne pour empoisonner la nourriture

Ces fioles peuvent être versées dans les boissons (éviter de les verser dans les boissons chères comme une bouteille pleine) ou mettre du poivre de Cayenne sur une petite partie de la bouffe (on ne massacre pas un bon repas, sinon gare aux aubergistes !!!).

**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 herboriste afin d'avoir 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 2 fioles de contre-poison endéans les 100 secondes sonnante sa mort.

Si un assassin vous touche avec une lame et vous annonce « Poison », jouez les mêmes effets.

VIII. MALADIES ET INFECTIONS

Il est possible d'attraper une maladie ou une infection. Il en existe trois grands types :

- Maladie ou infection de base.
- Maladie ou infection intermédiaire.
- Maladie ou infection grave.

Les maladies et les infections ont 1 à 2 symptômes. Elles peuvent atteindre un stade « aggravé » où les symptômes sont particulièrement forts et la mort est proche.

Il existe plusieurs façons d'attraper une **maladie** :

- Certaines capacités relatives aux classes provoquent des maladies.
- Parfois, le scénario mettra en scène des maladies et des contagions.

Il existe une seule manière d'attraper une **infection**, via certaines spécialisations :

- Certaines spécialisations, pendant leur travail, peuvent attraper des infections. C'est le cas notamment des artisans (Mineurs, Forgerons et Joailliers) qui doivent piocher un caillou dans un sac plusieurs fois pendant leur travail.
- Il est également possible que, lorsque l'on fait soigner une blessure lors d'un combat par un boucher ou un barbier, 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 en aveugle et attrapera une infection si c'est un caillou noir.

Remarque : il est possible d'avoir une maladie et une infection en même temps.

Jouer une maladie / infection :

Un joueur affecté par une maladie ou une infection recevra une note décrivant les symptômes ainsi qu'un code correspondant. Il devra jouer les symptômes de son mieux. Si c'est une maladie ou une infection aggravée, les symptômes doivent être joués de manière particulièrement intense.

La maladie ou l'infection attrapée met du temps avant de se déclarer complètement :

❖ STADE 1

- Un seul des deux symptômes (au bon vouloir du joueur) se manifeste progressivement, jusqu'à la fin de l'acte en cours.
- Cela ne l'empêche pas de jouer normalement (combat, compétences de classe, etc.).
- S'il attrape une autre maladie, celle-ci ne se manifestera qu'une fois la première guérie.
- Le médecin peut déjà établir un diagnostic, mais il a beaucoup de chance de se tromper.
- Si le joueur ne se soigne pas avant la fin de l'acte, la maladie ou l'infection passe au stade aggravé.

❖ STADE 2

- Au début de l'acte suivant, le deuxième symptôme se manifeste.
- 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 ou l'infection passe au stade aggravé.

❖ STADE 3

- Quand la maladie ou l'infection arrive au stade aggravé, le joueur a jusqu'à la fin de l'acte pour prendre 3 potions pour guérir de sa maladie ou de son infection.
- S'il n'y arrive pas, il meurt dans d'atroces souffrances.

Guérir d'une maladie / infection :

- Le joueur doit tout d'abord aller voir un médecin qui devra diagnostiquer son mal. Celui-ci lui donnera le nom de sa maladie ou de son infection sur un parchemin.
- Le malade va ensuite trouver un herboriste, et lui donner le parchemin avec le nom de la maladie ou de l'infection.
- L'herboriste va alors lui donner une potion correspondante, moyennant rétribution.
- Le malade devra ensuite lui fournir la fiche maladie ou infection qui lui a été donnée au moment de sa contamination.
- Une fois la potion en sa possession, le malade devra la boire immédiatement devant l'herboriste, qui lui décrira les effets de la potion. Plusieurs effets sont possibles selon ce que dira l'herboriste.

Si c'est la bonne potion, le patient est guéri. Il devra jouer les symptômes durant l'heure qui suivra, qui seront de moins en moins forts.

Si c'est la mauvaise potion, le patient n'est pas guéri. L'herboriste va alors tirer un numéro compris entre 1 et 6 au hasard et vous donner les conséquences : aucun effet, perte d'un membre, maladie ou infection aggravée voire mort immédiate.

Pour guérir complètement d'une maladie ou d'une infection, le malade devra :

- Prendre 1 potion pour une maladie ou une infection de base.
- Prendre 2 potions pour une maladie ou une infection intermédiaire.
- Prendre 3 potions pour une maladie ou une infection grave.

Un personnage mort conserve ses maladies : si un joueur meurt en ayant une maladie ou en succombant aux souffrances d'une maladie aggravée, la/les maladies et/ou infections reviennent à l'état de base (stade 1). La seule façon de s'en débarrasser est donc de prendre la bonne potion en nombre suffisant.

5. COMBAT

I. PROTECTIONS

Les protections correspondent à l'ensemble des éléments (en cuir ou en fer) 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 annonce spéciale).

Au départ, chaque zone du corps sans protection compte 1 PV (se référer à la partie « Mort et vie » pour plus de détails). On compte **6 zones générales** :

- La Tête (interdiction d'y porter un coup)
- 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.

On distingue **deux types d'armures** :

- Armure légère : Cuir, Fourrure épaisse, Gambison → +1 P. Arm
- Armure lourde : Plaque, Maille → +2 P. Arm

ATTENTION : LES ARMURES FULL PLAQUES NE SONT PAS AUTORISÉES.

Seules les 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. Ex. : 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 d'un joueur en armure lourde à 0 PV rend uniquement le PV au bras et pas les points d'armure.

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 :
 - o En cuir : empêche de se faire assommer (Annonce « KO »). Après 1 coup KO, le casque doit être réparé.
 - o 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 :
 - o Jusqu'à 30 cm de diamètre. Sert de protection.
 - o Peut être utilisée avec n'importe quelle arme.
 - o 1 seule targe par personne (pas une à chaque bras).
- Bouclier :
 - o Entre 30 et 90 cm de diamètre de diamètre. Sert de protection.
 - o Peut être utilisé avec une arme à une main.
 - o Seuls les boucliers ronds, ovales et en écu sont autorisés.
 - o Attention : les pavois sont interdits.

II. ARMES

Chaque joueur ne peut amener sur le monde des Dieux qu'un nombre maximal 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, utilisées dès le vendredi soir ou plus tard, doivent être homologuées par l'organisation. Les archers feront l'objet d'une homologation de la personne 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 seront homologuées le vendredi soir par l'équipe organisatrice.

Toutes les armes de traits (arcs, arbalètes, etc.) ET LEURS UTILISATEURS feront l'objet d'un test le samedi matin par un Orga, autant les armes de combat que les instruments de chasse. LES FLÈCHES SERONT DISTRIBUÉES AUX PERSONNES AYANT SUIVI LE TEST UNIQUEMENT. Aucune flèche personnelle n'est acceptée.

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

À l'exception des armes contondantes, ne faisant aucun dégât, 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.

➤ Arme contondante

- Bouteille, chope, steak, poisson, gourdin, bâton, caillou, pommeau
- Permet d'assommer (annonce « KO ») cf. 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.)

➤ Arme courte

- Dague, coutelas, couteau
- 50 cm et moins
- Permet d'égorger (compétence de guerrier)
- Ambidextrie : possible, si une arme courte + une arme à 1 main
- Bouclier et targe : permis

➤ **Arme à 1 main**

- Epée, hache, marteau de guerre, masse à ailettes, etc.
- 51 à 110 cm
- Ambidextrie : possible
- Bouclier et targe : permis

➤ **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

➤ **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

➤ **Arme d'hast**

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

➤ **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
- Les non-archers peuvent ramasser les projectiles et les mettre sur le côté sans pouvoir les utiliser
- **Perce armure** : ne tient pas compte des armures légères et détruit une pièce d'armure lourde (le joueur touché ne possède plus de protection).

➤ **Arme de jet**

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

Tireur, armes et projectiles doivent être homologués par un Orga, selon des créneaux et lieux annoncés avant le début du TI, QUE VOUS UTILISIEZ L'ARME EN COMBAT OU NON.

AUCUN JOUEUR NE PEUT UTILISER UNE ARME DE TIR SANS L'HOMOLOGATION ET LE BRACELET CORRESPONDANT.

Aucune arme ou projectile ne peut être utilisé sans l'homologation adaptée. Interdiction de prêter son arme homologuée à un joueur non homologuer au tir.

Pour une petite initiation au tir à l'arc, adressez-vous à un Orga.

III. USURE ET DÉCHARGEMENT

Toute arme qui sert au moins une fois et tout bouclier qui est touché au moins une fois est considéré comme endommagé. Ceux-ci ne donnent pas de malus mais doivent être réparés auprès d'un Forgeron. Si un équipement est endommagé, il le reste jusqu'à la fin d'un acte et devient alors brisé lors du prochain coup porté ou reçu. Il n'est plus possible de l'utiliser et seul un Forgeron peut réparer une arme ou un bouclier brisé(e).

Pour une armure, chaque P. Arm perdu doit être réparé auprès d'un Forgeron.

Toute arme, bague, bracelet ou collier volé est automatiquement déchargé s'il possédait au préalable un quelconque enchantement. Il devra être enchanté à nouveau pour l'utiliser.

IV. COUPS ET COMBAT

Il ne sert à rien de frapper fort, cela abime 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 A 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 un PV ou un P.Arm.

Pas de « coups mitraillette » : 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 (donc plus intéressants et amusants).

Un joueur sans armure, si une zone tombe à 0 :

- 1 bras touché : le joueur ne peut plus l'utiliser
 - ➔ S'il porte une épée, 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.
- 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.

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.
- Un premier projectile 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 meurt directement (ne passe pas par le stade de coma), mais doit tout de même rester 100 secondes au sol avant de devenir un esprit.

➤ **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.

➤ **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. 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 !

➤ **Coma**

- Le joueur doit d'abord rester au sol pendant 100 sec.
- Il peut être soigné pendant ce laps de temps.
- Il peut aussi être achevé (voir la partie « *Achèvement* »). Il ne peut pas être capturé et torturé sans être d'abord soigné.
- 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 par un chirurgien, le décompte des 100 sec s'arrête automatiquement (ex : je suis dans le Coma, je suis arrivé à 50 sec lorsqu'un guérisseur vient voir pour

me soigner : j'arrête de compter immédiatement). Le décompte s'arrête automatiquement quand un Conteur raconte une histoire au joueur agonisant.

➤ **Mort**

Après le décompte des 100 secondes dans le coma, ou après avoir été égorgé ou 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.

VI. 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 disparaît). 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.

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. Le voleur récupère alors quelques éléments :

- Argent :
 - o Le mort doit donner la moitié de son argent, arrondi à l'inférieur (ex. : le mort a 8 PA sur lui, il en donne 4 ; s'il en a 7, il en donne 3) ;
 - o Toujours un minimum 1 PA, ou s'arranger (ex. : on a que 1PA, on la donne).
- Objet et cartes ressources :
 - o S'il possède des objets (carte, fioles, anneaux, amulettes ou un objet de quête) et/ou des cartes ressources, le mort doit les montrer (en plus de son argent) ;
 - o Le fouilleur peut prendre la moitié des objets et cartes ressources.

Remarques

- 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 ses armes.
- Après avoir été fouillé, volé ou maudit un joueur ne peut plus être fouillé, volé ou maudit.
- Il peut également arriver qu'un Tourmenteur vole les DP d'un joueur dans le coma (voir classe « *Mystique* »). Il ne peut le faire que si la victime n'a pas été fouillée, volée ou maudite.

VII. ESPRIT ET RÉSURRECTION

➤ **Être un esprit**

- Pour symboliser ceci, il porte un bandeau blanc autour de la tête ou du bras.
- Impossible de communiquer ou d'interagir avec les autres joueurs vivants (Sauf quelques minutes par mimes avec un Augure : voir classe « *Mystique* »).
 - o 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).
- Possibilité de se déplacer, en marchant uniquement, où il veut à l'exception des endroits protégés par une rune de protection. Rappel : dès votre résurrection, vous ne vous souvenez plus de ce que vous avez entendu et vu quand vous étiez un esprit.



Rune de protection

- 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 se diriger vers le Cimetière.
- Un Esprit peut demander à être ressuscité par un Prêtre en passant par l'intermédiaire d'un Augure (voir classe « *Augure* »).
- Un Esprit peut se rendre au Cimetière afin de réaliser une mission de Résurrection (voir plus bas).

➤ Résurrection

Un joueur peut être ressuscité de 2 manières :

- Grâce à un Prêtre qui accepte de vous ressusciter (en passant par l'intermédiaire d'un Augure),
- En se rendant 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 (ex. : vous êtes mort à cause d'une maladie de stade aggravé, celle-ci repart au stade de base (voir maladies)).
- Vos armes et armures sont au même stade qu'avant de mourir (ex. : 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 pendant sa mort : vous ne pouvez donc pas raconter à un camarade 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**

Résurrection par un prêtre

- Soit en passant par l'intermédiaire d'un augure (voir classe « *Augure* »), seul intermédiaire capable de décrypter le message mimé d'un esprit, soit par un prêtre multiclassé Augure (voir classe « *Augure* »).
- Le coût est de 3 DP.

Résurrection au cimetière

Arrivé au cimetière, vous avez plusieurs options :

- Vous piochez une carte « *Verdict des Dieux* » et vous accomplissez la volonté des Dieux.
- Vous payez 5 DP dans la bourse prévue à cet effet.

6. LE WARGAME ET LA GESTION DES TERRITOIRES

Arrivés sur cette nouvelle terre, vous découvrez de nouvelles terres, à explorer. Elles peuvent être capturées, soit à s'approprier depuis l'état sauvage, soit à libérer du joug d'un clan ennemi.

Le conseil des Chefs, c'est aussi l'occasion d'officialiser la capture de territoires de Midgard, notre terre-mère. 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 unique ou régulier, 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. 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 le représentant qu'il aura 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 ces 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 lors d'un combat.

II. DÉROULEMENT D'UNE ATTAQUE

En cas d'attaque de territoire, 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 de votre clan.

- Après l'annonce d'une capture d'un territoire par un combat, les clans concernés ont un petit laps de temps pour rassembler son armée. Ils se rendent aux lieux désignés pour démarrer le combat (chaque clan a un lieu de départ, désigné par l'Orga responsable du Wargame).
- Le défenseur se place où il le souhaite sur le terrain qu'il défend. L'attaquant se place à la frontière de son territoire adjacent, celui à partir duquel il attaque.
- La zone de combat est limitée aux territoires concernés : le territoire du défenseur et celui de l'attaquant. Si un troisième intervenant attaque le même défenseur (souhaite capturer le même territoire que le premier attaquant), celui-ci ne peut entrer sur la zone d'un autre attaquant.
- Tout combattant sortant de la zone est considéré comme un déserteur et ne peut plus rejoindre le combat. Il rejoint immédiatement l'Orga référent, il y attendra la fin du combat.
- Tous les combattants tombant au combat, après le délai imparti du coma et de la mort, rejoignent l'Orga référent pour son clan et attendent la fin du combat. A 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 capture d'un territoire, il a le choix :
- De brûler les champs du clan ennemi ;
 - De casser toutes ses palissades ;
 - De remporter la moitié du coffre du clan.

D'autres finalités peuvent éventuellement être proposés par l'Orga responsable du Wargame.

III. 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.

Un étendard de clan permet d'activer certains bonus obtenus lors des quêtes menées par les PNJ. En cas d'activation d'un bonus, l'étendard est consommé :

- Utilisation de l'étendard de son propre clan :
 - o En début de combat, l'étendard est remis à l'Orga référent.
 - o En cas de victoire, le clan reprend son étendard. En cas de défaite, l'étendard est remis au clan adverse.
- Utilisation de l'étendard d'un autre clan :
 - o En début de combat, l'étendard est remis à l'Orga référent.
 - o Que le clan remporte ou perde le combat, l'étendard consommé est remis à la fin du combat près de la tente dédiée au Wargame. Seul le clan originellement propriétaire de l'étendard peut venir le récupérer

7. ATTAQUE DE CAMPS

I. ORGANISATION D'UN CAMP

Chaque clan organise son camp de la façon qu'il le souhaite. Cependant, plusieurs éléments doivent être présents avec certaines caractéristiques :

- Le camp doit présenter une entrée orientée vers le centre de la plaine, d'une ouverture d'une largeur d'environ 3 mètres.
- De part et d'autre de la porte se trouvent 6 éléments de palissades (3 de chaque côté). Des palissades sont fournies par Priceless Guild, mais elles peuvent être remplacées par des tours (à construire et apporter par les clans).
- Derrière cette ligne de défense et avant la zone de tente est délimitée une zone de combat par de la corde. Cette zone 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).
- Prévoyez un espace suffisant entre le(s) feu(x) et les éléments alentours (zone de combat, tentes, etc.).
- Enfin, une porte secrète d'environ 1 mètre de large doit être physiquement signalée vers l'arrière ou le côté du campement. Seul un saboteur expérimenté peut l'emprunter.

II. LANCER UNE ATTAQUE

Comment attaquer un camp ?

- Pour attaquer un camp, vous devez d'abord prévenir le conseil des sages.
- Celui-ci enverra un émissaire prévenir le camp adverse.
- Le camp adverse a 15 minutes pour organiser ses défenses.
- Ensuite, le camp attaquant peut se positionner pour débiter l'attaque, postant ses drapeaux et fanions à proximité du camp ciblé.
- Un arbitre (un sage) doit obligatoirement être présent pour que l'attaque soit valide
- Il est possible de saboter les défenses de l'adversaire sans prévenir le conseil des sages. Mais dès l'entrée d'hommes dans la zone de combat, c'est considéré comme une attaque : le conseil des sages doit être prévenu à l'avance.
- Des négociations et échanges d'otages peuvent s'effectuer avant le début des combats.

Utilisation du feu : des flèches, des torches, carreaux ou projectiles enflammés ne peuvent être utilisés que durant les attaques de camps (voir plus bas). Seuls les saboteurs sont capables de créer la substance utilisée pour enflammer des projectiles. Ils sont à signaler lors de l'annonce de l'attaque au conseil des sages.

Utilisation des machines de guerre contre les constructions et bâtiments : Ils ne peuvent être utilisés que durant les attaques de camps. Elles sont à signaler lors de l'annonce de l'attaque au conseil des sages.

Pendant l'attaque de camp

- Plus de négociation possible : le sang va couler en l'honneur des Dieux.
- Aucune réparation n'est possible pendant l'attaque : celles-ci doivent avoir été terminées avant la fin du décompte des 15 minutes.

III. POINTS DE STRUCTURE

Chaque construction ou bâtiment peuvent être détruits par des machines de guerre ou par le feu. Pour représenter cela, des points de structure sont octroyés aux constructions. Chaque construction doit être validée par l'organisation (un sage) 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.

Il existe plusieurs constructions possibles. Certaines peuvent être construites et être prises pour cible dans un campement, tandis que d'autres (les mines) ne peuvent qu'être réparées après sabotage. Les constructions possibles sont :

- Porte (1 seule) ;
- Palissade (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 fourni par l'organisation ;
- Permet une entrée dans le campement ;
- Doit être de 3 m de large, ni plus petit ni plus grand. ;
- 4 points de structure de base ;
- Peut être renforcée (voir la classe « *Bâtisseur* ») ;
- Une porte qui tombe à 0 point de structure reste ouverte et ne peut plus être fermée (doit pouvoir rester ouverte sans poser de risque pour les joueurs).

Palissade

- Fourni par l'organisation (4 à 6 unités par campement) ;
- Permet de protéger un campement (3 unités de chaque côté de la porte) ;
- 7 points de structure de base ;
- Peut être renforcée (voir la classe « *Bâtisseur* ») ;
- Peau de bête : contre les flammes ;
- Une palissade qui tombe à 0 point de structure est mise à plat sur le sol et permet un passage.

Tour

- Non fourni 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 (voir la classe « *Bâtisseur* ») ;
- 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 fourni 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 ;
- 13 points de structure de base ;
- Peut être renforcée (voir la classe « *Bâtisseur* ») ;
- 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, n'est pillable qu'une seule fois après destruction).

Tente

- Non fourni par l'organisation ;
- 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.

IV. MACHINES DE GUERRE

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. Les machines de guerres possibles sont :

- Bélier
- Palissade mobile
- Baliste
- Catapulte / trébuchet

Bélier

- Permet uniquement d'ouvrir les portes ou de détruire une 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 points de structure ;
- Attaque physique uniquement (pas d'attaque de feu) ;
- Un bélier a 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 points de structure ;

- 1 carreau qui touche un joueur est considéré comme un « *One shot* » ;
- Une baliste a 4 points de structure de base ;
- Un carreau peut être enflammé ;
- Le projectile doit être homologuée par l'organisation.

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 points de structure
- 1 projectile qui touche un joueur est considéré comme un « *One Shot* » ;
- Une catapulte/trébuchet a 4 points de structure
- Un projectile peut être enflammé ;
- Le projectile doit être full mousse : balle en mousse enveloppée d'un sac de jute.

V. LE FEU ET L'EAU

Il est possible d'enflammer des constructions et machines de guerre. Seul le saboteur est capable de créer le produit d'enflammer les flèches et autres projectiles. Si des projectiles enflammés sont utilisés, ils doivent signalés à l'organisation avant une attaque de camp.

Pour éteindre le feu détruisant ses constructions, ou au moins limiter ses effets dévastateurs, un clan peut construire un puit dans son camp.

➤ **Le feu**

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

Comment ?

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

Comment l'utiliser ?

- Un objet enflammé utilisé contre une construction ou une machine de guerre va rester contre la cible (ne peut être récupéré pendant le combat) ;
- 3 fanions font perdre 1 point de structure ;
- Les renforcements de fer sont ignorés face aux dégâts de flamme
- Une cible touchée va s'enflammer et le feu va se propager. A certains intervalles, un sage va rajouter un fanion de feu par fanion déjà présent.

ATTENTION : n'est valable que pendant les attaques de camps et en présence d'un Orga.

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 sa 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).

➤ L'eau

Un puit peut être placé dans chaque camp pour éteindre le feu

Comment ?

- Sa construction doit être RP et validée par l'organisation ;
- Il doit se situer à l'intérieur de la zone de combat.

Comment l'utiliser ?

- Avant le début de l'attaque, les Orgas placeront des fanions « eau » dans le puit ;
- Vous devez avoir un seau à proximité de votre puit pour puiser l'eau ;
- 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* ».

VI. ATTAQUER ET DIRIGER LA VILLE

Il est possible d'assiéger la ville afin de profiter d'un bonus de ressources de chaque type ainsi que d'une réduction du besoin de nourriture pour alimenter son clan.

Comment attaquer la ville ?

Le déroulement d'une attaque de la ville est identique à l'attaque d'un campement. Si la ville n'a pas encore été capturée, des clans et mercenaires sont libres de la défendre. Il peut n'y avoir aucun défenseur, auquel cas l'attaquant entre et possède la ville.

Si un clan possède la ville, il peut se positionner pour la défendre.

8. LES CLASSES

I. CHOISIR SA CLASSE

Au début du jeu, chaque joueur incarnant un nouveau personnage peut choisir 2 classes différentes, toutes deux au niveau 1. Il n'est pas possible de choisir 1 seule compétence au niveau 2 dès le départ.

Attention

- À la création de votre personnage, si vous choisissez une classe d'armes (voir plus bas), vous ne pouvez prendre qu'une seule autre spécialisation ;
- Il n'est pas possible de prendre 2 classes d'arme : vous devez nécessairement prendre au moins une spécialisation non combattante ;
- Il n'est pas obligatoire de prendre une classe combattante : chaque joueur peut, par défaut, manier 1 arme à 1 main sans avoir de classe ou compétence particulière.

Note d'attention pour certaines spécialisations

Nous comprenons que certains d'entre vous sont peut-être nouveaux dans le monde des GN et qu'ils se posent des questions sur les différentes classes disponibles. Afin d'assurer votre sécurité et votre plaisir, nous souhaitons vous fournir quelques informations sur l'utilisation de certaines classes. En particulier, nous souhaitons attirer votre attention sur les classes « assassin », « voleur » et « courtisan ».

Si ces classes peuvent être passionnantes à jouer, elles peuvent aussi impliquer des actions et des scénarios de jeu de rôle qui pourraient avoir un impact moral sur les jeunes participants. Il est important de se rappeler que le jeu de rôle n'est qu'un jeu et qu'il ne doit pas être utilisé pour justifier un comportement nuisible ou contraire à l'éthique dans la vie réelle.

Ces 3 spécialisations sont destinées à être jouées de manière réaliste et sûre, et les joueurs doivent toujours être conscients de leurs actions et de l'impact qu'elles peuvent avoir sur les autres. Ces classes peuvent impliquer la dissimulation, la furtivité, le combat simulé et certaines scènes d'intimité, et les joueurs doivent toujours suivre les règles et les directives établies par les organisateurs de l'événement pour assurer la sécurité de tous les participants.

Nous encourageons vivement tous les participants à réfléchir aux implications morales de leurs actions lorsqu'ils jouent ces spécialisations, et à toujours faire des choix en accord avec les valeurs de respect et de responsabilité.

Si vous êtes un jeune joueur et que vous envisagez de jouer un assassin, un voleur ou un courtisan (ou simplement si vous estimez en avoir besoin), nous vous encourageons vivement à en parler aux organisateurs de l'événement avant de participer à ces classes. Ils peuvent vous fournir des informations et des conseils pour vous aider à comprendre le rôle et les responsabilités de ces classes, et s'assurer que vous êtes prêt à jouer de manière sûre et respectueuse.

Chaque classe est divisée en trois spécialisations, chacune comptant 3 niveaux (à l'exception des classes guerrières). Un joueur ayant atteint le niveau 3 dans une spécialisation est appelé « Maître de Classe ». Un joueur ayant maîtrisé 3 spécialisations d'une même classe est appelé « Grand Maître de Classe ».

Les classes disponibles sont les suivantes (voir plus bas pour les descriptions complètes) :

- Guerrier léger
 - o Tireur
 - o Bretteur
 - o Tirailleur

- Guerrier lourd
 - Phalange
 - Lancier
 - Barbare

- Artisan
 - Forgeron
 - Mineur
 - Joaillier
- Mystique
 - Augure
 - Prêtre
 - Tourmenteur
- Filou
 - Assassin
 - Voleur
 - Chasseur
- Soigneur
 - Chirurgien
 - Médecin
 - Herboriste
- Commerce
 - Esclavagiste
 - Fermier
 - Pêcheur
- Artiste
 - Conteur et Saltimbanque
 - Musicien
 - Courtisan
- Constructeur
 - Bâtitseur
 - Saboteur
 - Ingénieur

Tout joueur peut utiliser gratuitement une arme à une main, sans compétence nécessaire. La maîtrise d'une arme ne donne pas de compétences particulières mais permet d'utiliser une catégorie d'armes en particulier.

Tout nouveau joueur peut, à la création de son personnage, choisir une seule classe guerrière et en apprendre de nouvelles auprès d'un maître d'armes durant le jeu (attention la classe devra être validée auprès du Grand Maître d'Armes).

Remarque : tout nouveau joueur devra aller voir le grand maître d'armes à son arrivée, le vendredi soir ou le samedi matin, pour passer des tests d'aptitudes et de maîtrise des armes au corps à corps. Pour les archers, un entraînement spécifique sera donné le samedi matin auprès du Maître Archer désigné par l'Organisation. Les flèches seront fournies après homologation de l'arme et de la personne.

Homologation : une homologation des armes sera faite avant de pouvoir jouer (toute arme n'ayant pas un ruban d'homologation sera immédiatement retirée voire confisquée jusqu'à la fin du jeu). Seule l'homologation délivrée par l'Organisation est valable. Une arme homologuée une année doit être revérifiée par l'organisation l'année suivante

Devenir maître d'armes : si vous souhaitez être maître d'armes, vous pouvez demander l'agrégation auprès du Grand Maître d'Armes.

II. ÉVOLUTION

Au début du GN, vous commencez avec l'une ou l'autre compétence niveau et, pour certains, une compétence d'arme. Vous pouvez avancer dans les niveaux de votre compétence ou en apprendre de nouvelles, sans restriction. Hormis les compétences d'arme, chaque spécialisation compte 3 niveaux, chacun apportant de nouvelles capacités. « Yggdrasil » fonctionne sans point d'expérience. Cette expérience s'acquiert sur le temps passé. Ainsi, pour évoluer, le joueur doit passer un certain temps auprès d'un maître à apprendre réellement sa spécialisation :

- Acquérir le niveau 1 : 1 acte complet auprès d'un maître ;
- Passer au niveau 2 : 2 actes complets auprès d'un maître ;
- Passer au niveau 3 : 3 actes complets auprès d'un maître.

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

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

Toute montée de niveau doit être validée dans le Livre des Maîtrises, situé à la Halle.
Toute montée de niveau non enregistrée dans ce Livre ne pourra être validée pour l'année suivante. Seuls les Maîtres de Classes peuvent remplir le Livre des Maîtrises.

Acquérir une nouvelle compétence

Acquérir une nouvelle compétence coûte donc du temps et requiert de suivre l'enseignement d'un Maître de Classe (voir plus bas). Ce dernier expliquera alors les effets du niveau atteint dans cette compétence et encadrera l'un ou l'autre exercice qu'il donnera au joueur pour s'assurer qu'il est digne d'accéder à ce niveau.

Tout joueur peut décider d'apprendre n'importe quelle compétence de n'importe quelle classe. Il n'existe aucune limitation d'apprentissage et d'utilisation, à l'exception des niveaux, dont l'ordre doit être respecté (il n'est pas possible d'apprendre le niveau 2 de chirurgien avant le niveau 1).

Tout apprentissage se fait avec son Maître de Classe qui aura reçu au préalable une liste de quête à donner aux apprentis. Il est libre d'improviser de nouvelles quêtes, pour autant que la difficulté et le temps requis sont équivalents à ce qui est proposé. Quand le Maître de Classe juge son apprenti apte à passer au niveau supérieur, et après avoir passé le temps nécessaire pour évoluer, il peut officialiser le passage de niveau dans le Livre des Guildes. Il y indiquera, sur la fiche de l'apprenti (identifiable par un numéro unique, donné à chacun), la spécialisation concernée, le niveau acquis, le nom TO du maître et appliquera sa signature.

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

APPRENDRE LA CLASSE TIREUR EN COURS DE JEU NE DISPENSE PAS D'UNE HOMOLOGATION NI DU TICKET SPÉCIAL.

Si un joueur souhaite apprendre la classe tireur en cours de jeu, celui-ci doit avoir été homologué auparavant par un Orga.

Maître de classe

N'importe quel joueur peut devenir un Maître de Classe et, dès obtention de son attestation délivrée par le Maître de Guilde, peut enseigner les différents niveaux de sa classe. Pour cela, il est obligé de Maîtriser le niveau maximum d'une classe particulière.

- Ex. : pour devenir Maître Chirurgien, il faut être Chirurgien niveau 3.

Une exception est faite pour les compétences d'armes : quiconque maîtrise une compétence d'arme peut l'apprendre à un autre joueur. L'arme doit être homologuée dès l'arrivée, même si elle n'est pas utilisée tout de suite. L'apprentissage doit également être officialisé dans le Livre des Guilde.

Un joueur devenu Maître de Classe doit s'annoncer à un Orga ou à la Halle pour recevoir les informations et documents nécessaires à son encadrement de passage de niveau.

Grand Maître de Classe

N'importe quel joueur peut devenir un Grand Maître de Classe et, dès obtention de son attestation délivrée par le Maître de Guilde, peut enseigner les niveaux de toutes les 3 classes de sa catégorie. Une fois devenu Grand Maître de Classe, le joueur acquiert de nouvelles compétences spéciales. Pour cela, il est obligé de Maîtriser le niveau maximum des 3 classes de sa catégorie.

- Ex. : pour devenir Grand Maître Guérisseur, il faut être Chirurgien niv. 3 + Médecin niv. 3 + Herboriste niv. 3).

Un joueur devenu Grand Maître de Classe doit s'annoncer à un Orga ou à la Halle pour recevoir les informations et documents nécessaires à son encadrement de passage de niveau.

III. LES GILDES

Il existe une guilde par classe : artisan, mystique, soigneur, etc. Elles servent à l'encadrement de l'apprentissage et de l'exercice de chacun d'entre eux, en créant un réseau ignorant l'appartenance ou non à un clan ou l'autre.

Une Guilde est un réseau de spécialisations ignorant l'appartenance ou non à un Clan, les origines, les croyances, etc. Le partage de connaissances est le principe fondateur pour avancer dans l'histoire proposée dans Yggdrasil. Certaines guildes sont reconnaissables par un symbole.

Pourquoi une guilde ?

- La guilde est un endroit neutre : il n'y a aucun conflit entre des membres de différents clans ayant une même profession ;
- Elle permet à ses membres de bénéficier des enseignements et d'évoluer dans sa profession ;

- Elle donne des avantages pour des achats à la Halle de commerce ;
- Elle permet d'obtenir des informations et des missions spécifiques à son métier ;
- Elle met à disposition et l'accès à du matériel.

Où se situent les guildes ?

Les guildes sont rassemblées dans le campement principal près de l'auberge. Pour certaines classes, une tente est dressée avec l'infrastructure nécessaire et du matériel à disposition. Ce matériel ne peut en aucun cas quitter la tente.

IV. DESCRIPTION

CLASSE	SPÉCIALISATION	PAGE
A. GUERRIER LÉGER	i. TIREUR	42
	ii. BRETTEUR	42
	iii. TIRAILLEUR	42
B. GUERRIER LOURD	i. PHALANGE	43
	ii. LANCIER	43
	iii. BARBARE	43
C. ARTISAN	i. FORGERON	44
	ii. MINEUR	46
	iii. JOAILLIER	48
D. MYSTIQUE	i. AUGURE	51
	ii. PRÊTRE	53
	iii. TOURMENTEUR	55
E. FILOU	i. ASSASSIN	57
	ii. VOLEUR	57
	iii. CHASSEUR	59
F. SOIGNEUR	i. CHIRURGIEN	61
	ii. MÉDECIN	62
	iii. HERBORISTE	62
G. COMMERCE	i. ESCLAVAGISTE	65
	ii. FERMIER	67
	iii. PÊCHEUR	69
H. ARTISTE	i. CONTEUR ET SALTIMBANQUE	71
	ii. MUSICIEN	72
	iii. COURTISAN	74
I. CONSTRUCTEUR	i. BÂTISSEUR	76
	ii. SABOTEUR	78
	iii. INGÉNIEUR	79

A. GUERRIER LÉGER

i. TIREUR

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

ii. BRETTEUR

- Permet d'utiliser une arme dans chaque main. Les combinaisons possibles sont :
 - o 1 arme courte + 1 arme à 1 main,
 - o 2 armes à 1 main.
- Maximum 2 armes à 1 main + 1 arme courte (voir chapitre « *Combat* », partie « *Armes* ») ;

iii. TIRAILLEUR

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

B. GUERRIER LOURD

i. PHALANGE :

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

ii. LANCIER

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

iii. BARBARE

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

C. ARTISAN

i. FORGERON

Toute arme ou bouclier utilisé lors d'un acte doit être réparé pour l'acte suivant auprès du forgeron sur le lieu d'une forge. Si ce n'est pas le cas, l'arme ou bouclier ne peut être utilisé avant d'être réparé. Pour les armures, tout point d'armure perdu peut être réparé auprès d'un forgeron. Une armure à zéro n'est plus utilisable.

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

Maladie : après chaque temps de travail, lorsque le forgeron arrête son travail, il pioche un caillou dans la bourse « Verdict des Dieux » (qu'il remet ensuite). Les bourses « Verdict des Dieux » et « Maladies » sont placées sur le lieu de travail.

- Si c'est un blanc : vous n'avez rien.
- Si c'est un noir : piochez une maladie dans le sac « Maladies » et jouez les symptômes comme décrit dans la section « Maladies et infections » des règles « Générales ».

/!\ Attention : bien remettre les cailloux dans le sac après en avoir visualisé la couleur.

❖ NIVEAU 1

➤ Affûtage I

- 1 réparation (voir réparation) par temps de sablier et par ressources nécessaires.

➤ Réparation

- Répare les armes, boucliers et armures endommagés.
 - Demande 1 temps de sablier.
 - Pour lancer la forge, il faut 2 unités de bois ou 1 unité de charbon afin de la faire chauffer.
 - Pour les réparations simples d'armes, le fer peut être remplacé par 2 minerais de cuivre ou simplement être payé directement en Argent : 3 PO minimum par arme réparée (uniquement chez le Sage Forgeron).
 - 1 ressource de bois : un fagot de bois ramassé dans la forêt pouvant être échangé contre une carte de ressource « Bois » à la Halle de commerce ou à l'Auberge.
- Ressources nécessaires (+ rémunération en argent) :
- Armes et outils en métal : 1 minerai de fer
 - Arme en bois (gourdin, bâton, arc, etc.) : 1 ressource de bois
 - Armure en cuir : 1 ressource en fourrure + rémunération uniquement en argent
 - Armure en métal (jambières, brassards, camail, gorgerin, casque, etc. hors cotte de mailles) : 1 minerai de fer par équipement
 - Une paire de jambières, par exemple, ne demande qu'un 1 seul minerai pour les 2
 - /!\ la cotte de maille coute plus cher (voir ci-dessous)
 - Bouclier : 1 minerai de fer et 1 ressource de bois
 - Cotte de mailles : 2 minerais de fer

❖ NIVEAU 2

➤ Affûtage II

- 2 réparations (voir réparation) par temps de sablier et par ressource nécessaire.

➤ Renforcement

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

- Ressources nécessaires (+ rémunération en argent) :

- Armes/outils : 2 minerais de fer + 1 minerai de charbon + 1 minerai de cuivre
- Arme en bois (gourdin, bâton, arc, ...) : 2 minerais de cuivre + 1 ressource de bois
- Bouclier : 2 minerais de fer et 2 ressource de bois
- Cotte de mailles et armure de cuir : 3 minerais de fer pour la totalité + 2 minerais charbon + 1 minerai de cuivre
- Jambières métalliques et de cuir, camail, gorgerin et casque : 2 minerais de fer + 1 minerai de charbon + 1 minerai de cuivre
 - Même nombre de ressources pour les paires (jambières)

➤ Création d'objets

- Peut créer différents objets de jeux à acheter/échanger à la Halle avec des ressources et à réaliser à la forge.
- Demande 1 temps de sablier.

- Ressources nécessaires :

- Barre de fer : 2 minerais de fer + 2 minerais de charbon.
- Cadenas : 2 minerais de fer + 1 minerai de charbon.
- Clef : 1 minerai de fer + 1 minerai de cuivre.
- Crochet pour serrure : 1 minerai de fer.
- Hameçon : 1 minerai de fer + 1 charbon.
- Menottes : 2 minerais de fer + 1 minerai de cuivre + 1 minerais de charbon.
- Outils de torture (4 outils) : 2 minerais de fer + 1 minerai de cuivre + 1 minerai de charbon.
- Piège : coûte 1 minerai de fer + 1 ressource en bois + de la corde.

❖ NIVEAU 3

➤ Affûtage III

- 3 réparations (voir réparation) par temps de sablier et par ressource nécessaire.

➤ Amélioration

- Permet d'améliorer une pièce d'équipement. Une fois son effet utilisé, l'équipement n'est plus considéré comme amélioré.
 - Demande 2 temps de sablier.
 - Une même amélioration n'est pas cumulable sur un même équipement.
 - Lors de la tentative d'améliorer une arme, si un mystique n'est pas présent, les chances de réussites sont d'une sur deux (lancez une pièce et jouez le jeu).
- Améliorations possibles :
- « Briser » :
 - Permet d'utiliser une fois l'annonce « Briser » sur une arme, un bouclier ou une armure. L'arme, le bouclier ou l'armure est inutilisable.
 - 1 minerai de fer + 1 minerai de cuivre + rémunération en argent + 2 DP.
 - « Résiste » :
 - Une arme, un bouclier ou une armure améliorée peut résister une fois à une annonce « Briser ». Pour une armure, cette annonce peut se faire également pour le premier coup normal porté.
 - Coûte 1 minerai de charbon + 1 minerai de cuivre + rémunération en argent + 2 DP.
- ➔ Ces 2 améliorations peuvent être appliquées sur une même arme.

ii. MINEUR

Aucun mineur ne peut miner avant d'avoir suivi la formation mise en place par la guilde des mineurs (pas besoin d'être membre de la guilde).

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

- Un casque en métal (attention un casque en cuir ne protège absolument pas) :
 - Permet de survivre à un éboulement.
 - Doit être réparé après avoir été endommagé.
 - Le mineur reste tout de même bloqué dans la mine. Il peut cependant communiquer de manière entrecoupée avec un mineur à la surface (doit parler tout bas).
- Une pioche : si le joueur n'a pas de pioche, le temps d'extraction est doublé.
- Un canari : achetable à la Halle, permet de fuir la mine avant qu'un coup de grisou se déclare. Le mineur sacrifie son canari pour sortir de la mine à temps. Sans canari, le mineur se retrouve coincé dans les tunnels ou change de mine, selon son niveau.

Les mines : Ce monde comprend des mines réparties sur le terrain de jeu. Celles-ci sont reliées entre elles par des tunnels, accessibles seulement aux mineurs aguerris, pouvant les protéger lors d'attaques ou d'éboulements. Elles produisent 1 ressource par temps de sablier (varie en fonction du niveau du mineur). Une fois les de minerais extraits, selon le nombre maximal autorisé par son niveau, le mineur devra les échanger à la Halle avant de retourner miner.

Des éboulements, coups de grisous et autres mauvaises surprises peuvent survenir lors des extractions de minerais, auquel cas le mineur perd tous les minerais extraits jusque-là, tant qu'ils n'ont pas été échangés à la Halle. Ces minerais sont alors remis dans le sac de la mine. Un mineur ayant le niveau de compétence suffisant peut s'enfuir dans le réseau sous-terrain, et ressortir par une autre mine. Il peut également utiliser son canari afin de prévoir le coup de grisou et fuir la mine à temps.

Lors d'une fuite dans les tunnels, après une attaque ou un éboulement, le joueur sera redirigé, via un sac contenant des numéros, vers une mine de sortie. Il n'est pas autorisé à sortir par une autre mine. Il peut cependant répéter cette opération autant de fois qu'il le jugera nécessaire (Attention de bien jouer le fait de sortir de la mine de manière RP). Si la sortie est fermée pour cause d'éboulement, un second papier dans cette mine doit être pioché pour se diriger vers une autre mine. Pour représenter le fait qu'il se balade dans les tunnels, le joueur doit mettre ses bras en croix (voir niveau 2).

Une fois la mine éboulée, une croix se trouvant à côté de la mine devra en barrer l'accès, et une quête devra être effectuée pour pouvoir en ouvrir l'accès à nouveau.

Une 5^{ème} mine semble être apparue. Ce gisement est situé plus profondément sous la surface et n'est alors accessible que via le réseau de tunnels, soit par chance s'il est niveau 2, soit en s'y rendant volontairement s'il est niveau 3.

Mine sabotée : Avant de se mettre au travail, le mineur doit vérifier que la mine n'est pas sabotée en regardant s'il n'y a pas une carte ou un objet dans le sac de « Sabotage ». Si c'est le cas, la mine s'écroule, et le mineur ne peut s'en sortir que s'il a le niveau nécessaire pour s'enfuir dans les tunnels (il n'est pas possible d'utiliser un canari pour échapper à un sabotage).

Une fois la mine éboulée, une croix se trouvant à côté de la mine devra en barrer l'accès, et une quête devra être effectuée pour pouvoir en ouvrir l'accès à nouveau. Le papier ou objet symbolisant le sabotage de la mine doit être ramenée à la Halle.

Maladie : travailler dans une mine comporte un petit risque d'attraper des maladies liées à la respiration. Chaque fois que vous allez miner, piochez un caillou dans le sac « Verdict des Dieux » de la mine après avoir pris le nombre de minerais maximum lié à votre niveau. Les bourses « Verdict des Dieux » et « Maladies » sont placées sur le lieu de travail.

- Si c'est un blanc : vous n'avez rien.
- Si c'est un noir : piochez une maladie dans le sac « Maladies » et jouez les symptômes comme décrit dans la section « Maladies et infections » des règles « Générales ».

/!\ Attention : bien remettre les cailloux dans le sac après en avoir visualisé la couleur.

Ce que l'on trouve dans la mine :

- Charbon (noir)
- Fer (gris métallique)
- Cuivre (rouge)
- Soufre (blanc)
- Or (doré)
- Explosion (rouge et jaune)
- Gemme imparfaite (bleue)

❖ NIVEAU 1

- Extrait 1 minerai aléatoirement au bout de 2 temps de sablier.
- Peut transporter maximum 3 minerais à la fois.
- Ne peut pas utiliser le réseau de tunnels.
- Reste bloqué dans la mine en cas d'effondrement s'il porte un casque (il est alors endommagé et doit être réparé auprès d'un forgeron), sinon il meurt et retourne directement au cimetière.
- Coincé dans la mine, il ne peut communiquer avec les autres qu'en chuchotant, impossible de crier.

❖ NIVEAU 2

- Extrait 1 minerai aléatoirement au bout de 1 temps de sablier.
- Peut transporter maximum 5 minerais à la fois.
- Peut échapper à un effondrement en utilisant le réseau de galeries :
 - o Pioche un numéro de mine dans le sac accroché dans la mine (d'un côté du papier est noté « Mine n°... » et de l'autre « Allez vers la mine n°... ») et doit se rendre à cette mine. Il ne peut pas sortir par une autre mine que celle-là. Il peut accéder de manière aléatoire à la 5^{ème} mine, uniquement accessible via les souterrains.
 - o Rappel : quand le mineur se déplace dans les tunnels, il croise les bras. Les autres joueurs ne peuvent alors pas le voir, ni communiquer de quelque façon que ce soit avec lui.
 - o En cas d'effondrement de la mine de sortie, il doit re-piocher un autre numéro dans le sac de cette mine et se rendre à sa nouvelle destination. (Attention : remettre le papier avec le numéro de mine dans le sac une fois l'avoir lu).

❖ NIVEAU 3

- Extrait 1 minerai aléatoirement au bout de 1 temps de sablier.
- Peut transporter maximum 10 minerais à la fois.
- Peut re-piocher aléatoirement un minerai si le premier ne lui convient pas (Attention, le nouveau minerai est considéré comme le définitif au risque d'être un effondrement).
 - o Un coup de grisou, facilement distinguable par ses couleurs particulières, ne peut être rejeté pour re-piocher un minerai. Il est alors nécessaire d'utiliser un canari pour quitter la mine à temps.
- Peut utiliser les galeries comme il le souhaite et quand il le souhaite (notamment pour se sauver d'une attaque). Il peut accéder volontairement à la 5^{ème} mine, uniquement accessible via les souterrains.

iii. JOAILLIER

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

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

Les objets

Se les procurer : il faut les échanger avec les ressources nécessaires à leur réalisation directement à la Halle de commerce :

- Collier : 1 or + 1 fer.
- Bracelet : 1 or + 1 fer + 1 cuivre.
- Bague : 2 ors + 1 fer + 2 cuivres.
- Gemme d'âme : 3 ors + 1 fer + 1 gemme imparfaite.

Les travailler : à l'achat, l'artefact est brut, il faut le travailler :

- Collier : 2 temps de sablier.
- Bracelet : 4 temps de sablier.
- Bague : 6 temps de sablier.
- Gemme d'âmes : 6 temps de sablier.

Maladie : après chaque temps de travail, lorsque le joaillier arrête son travail, il pioche un caillou dans la bourse « Verdict des Dieux » (qu'il remet ensuite). Les bourses « Verdict des Dieux » et « Maladies » sont placées sur le lieu de travail.

- Si c'est un blanc : vous n'avez rien.
- Si c'est un noir : piochez une maladie dans le sac « Maladies » et jouez les symptômes comme décrit dans la section « Maladies et infections » des règles « Générales ».

/!\ Attention : bien remettre les cailloux dans le sac après en avoir visualisé la couleur.

❖ NIVEAU 1

➤ Recharge objets I

- Peut enchanter les colliers.
- Coût : 4 DP pour l'enchantement par objet (payés par l'acheteur ou par le joaillier).

➤ Collier

- Résistance : permet d'ignorer la première touche.
- Sincérité : permet de mentir à un interrogatoire (une séance de torture complète).

❖ NIVEAU 2

➤ Recharge objets II

- Peut enchanter les colliers et les bracelets.
- Coût : 3 DP pour l'enchantement par objet (payés par l'acheteur ou par le joaillier).

➤ Bracelet

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

❖ NIVEAU 3

➤ Recharge objets III

- Peut enchanter les colliers, les bracelets et les bagues.
- Coût : 2 DP pour l'enchantement par objet (payés par l'acheteur ou par le joaillier).

➤ Bague

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

➤ Gemme d'âme

- Le joaillier peut travailler une gemme imparfaite pour produire une gemme d'âme.
- Permet à un augure d'emmagasiner une âme dans une gemme.
- Coût : 3 DP pour la taille de la gemme. L'Augure devra dépenser des DP supplémentaires pour emmagasiner une âme.

➤ Frappeur

- Un joueur ayant cette compétence peut lui-même transformer 1 minerai d'or en pièces de monnaies (le nombre de pièces sera de 3 PA supplémentaires au prix de la Halle).
- Coût : 1 temps de sablier par minerai. Action à réaliser à la Halle de commerce.

D. MYSTIQUE

i. AUGURE

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

❖ NIVEAU 1

➤ Vision

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

➤ Terror I

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

➤ Emmagasiner I

- Un augure peut emmagasiner 1 âme dans une gemme d'âmes (réalisée auprès d'un joaillier) pour provoquer un « *Terror* » plus tard dans le jeu.
- Comment procéder ?
 - Acheter ou faire réaliser une gemme auprès d'un joaillier.
 - Capturer un esprit : l'augure doit réaliser une incantation de plus ou moins 10 sec sur un esprit et utiliser 1 DP (qu'il donne à l'esprit).

- Comment utiliser l'âme ?
 - Quand il le souhaite, le joueur peut envoyer 1 « Terror » sur un adversaire.
 - La gemme d'âmes est épuisée et doit être rechargée.
 - Attention : une seule gemme d'âmes par augure, sinon c'est instable et l'augure explose (mort immédiate).

❖ NIVEAU 2

➤ Protection

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



➤ Terror II

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

➤ Emmagasinier II

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

❖ NIVEAU 3

➤ Renvoi

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

➤ Terror III

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

➤ Emmagasinier III

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

ii. PRÊTRE

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

Rappel : DP = *Divinity Point* / Point de Divinité

Comment obtenir des DP :

- Par la prière (1 DP maximum par joueur participant à la prière).
 - o Un prêtre peut organiser une prière avec plusieurs personnes en même temps.
 - o Chaque joueur reçoit 1 DP maximum à la fin de la prière.
 - o Si un ou plusieurs musiciens accompagnent la prière, le prêtre peut distribuer 1 DP bonus à chaque participant (2 DP donné à chacun). Non cumulable (un plus grand nombre de musiciens n'augmentent pas le nombre de DP distribués).
 - o Si la prière est effectuée à l'autel dans la ville principale, des bonus peuvent avoir lieu.
- Don à l'autel des sages (monnaie ou ressources contre des DP à l'appréciation du sage entre 1 et 3 DP selon l'importance des offrandes).
- Cadeau des dieux pour un mariage.

Les DP peuvent être utilisés pour différentes choses :

- Recharger des artefacts.
- Améliorer une arme, une armure, un bouclier.
- Pour des actions mystiques.

Remarques

- Un prêtre doit bien séparer ses DP personnels de ceux à donner aux autres joueurs (2 bourses différentes seront distribuées). Un prêtre peut obtenir des DP personnels en priant auprès d'un autre prêtre.
- Un prêtre ne peut aller prier auprès d'un prêtre de son propre clan.
- Un prêtre ne peut refuser une demande de prière de la part d'un joueur, quel que soit son clan.

Attention : c'est la personne qui est soignée et/ou bénie qui doit payer le nombre de DP nécessaire.

❖ NIVEAU 1

➤ Soin divin mineur

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

➤ Construction autel

- o Un autel bien construit et béni par les dieux permet une réduction de 1 DP pour tous les soins divins et bénédictions demandant un coût en DP.
- o Le coût ne sera jamais réduit à zéro (minimum 1 DP).

Remarques : L'autel doit être agréé par un sage. Pas de cumul d'autels possible : même s'il y a plusieurs autels sur un même lieu, la réduction n'est que de 1 DP.

❖ NIVEAU 2

➤ Soins divins

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

➤ Bénédiction

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

Liste des bénédictions selon le dieu

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

❖ NIVEAU 3

➤ Soins divins Majeurs

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

➤ Résurrection

- Peut ressusciter un mort sur place. Coûte 3 DP.
- Un esprit peut demander à être ressuscité par un prêtre en passant par l'intermédiaire d'un Augure ou par un prêtre multiclassé Augure.
- 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 communiquer uniquement par mime avec l'Augure.

- Si vous aviez une maladie ou un malus avant de mourir : ceux-ci reviennent au niveau de base (ex : vous êtes mort à cause d'une maladie de stade aggravé, celui-ci repart au stade de base (voir maladies)).

iii. TOURMENTEUR

L'équipement du tourmenteur est à charge du joueur (il devra être approuvé pour rester TI) et comprend : 2 bandeaux nominatifs ou avec un signe distinctif reconnaissable par vous-même.

❖ NIVEAU 1

➤ Vol de DP I

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

➤ Interrogatoire

- Permet d'avoir une chance supplémentaire lors d'une phase de torture.

❖ NIVEAU 2

➤ Vol de DP II

- Le tourmenteur peut voler 1 DP sur un cadavre, il annonce « Vol de DP » (sauf s'il s'agit du dernier DP de la cible).
- Il doit choisir entre fouiller la victime ou lui voler un DP. Si la victime ne possède plus qu'un seul DP, le tourmenteur ne peut pas le lui voler NI tenter une fouille par après : sa tentative échoue et est comptabilisée.
- Il ne peut pas voler le DP d'un joueur déjà fouillé, volé ou maudit par un autre tourmenteur.
- 5 fois par acte. Une tentative échouée est comptabilisée.

➤ Malédiction d'inversion de dextérité

- Peut maudire un joueur dans le Coma, il annonce « Malédiction *inversée* ». Coute 3 DP.
- 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 droitrière et inversement).
- La cible peut s'en défaire en payant 3 DP à la halle.
- Utilisation d'un bandeau nominatif : le tourmenteur doit avoir 2 bandeaux avec son nom TI noté dessus ou un signe distinctif. Lorsqu'il maudit un cadavre, la victime doit porter ce bandeau autour du bras (maximum 2 bandeaux par tourmenteur).
- Ne peut pas s'effectuer sur un joueur déjà fouillé, volé ou maudit par un autre tourmenteur.

❖ NIVEAU 3

➤ Lenteur

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

➤ Malédiction

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

E. FILOU

i. ASSASSIN

❖ NIVEAU 1

➤ Égorgement I

- À l'aide d'une dague et en arrivant discrètement dans le dos de sa cible, l'assassin annonce « Égorgement ».
- La victime meurt directement (sans passer par le stade coma). Il doit tout de même rester 100 sec au sol avant de passer en esprit.
- Utilisation : 3 fois par acte.
- **Attention** : un adversaire portant un gorgerin ou un camail doit être égorgé 2 fois avant de mourir : le premier coup ne fait qu'endommager l'élément de protection.

❖ NIVEAU 2

➤ Égorgement II

- 5 fois par acte.

➤ Assommer

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

❖ NIVEAU 3

➤ Égorgement III

- 7 fois par acte.

➤ Lame empoisonnée

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

ii. VOLEUR

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

Les coffres et lieux

- Ayant le sigle d'Ouroboros (serpent qui se mange la queue), peuvent être ouverts si déverrouillés. Vous ne pouvez voler le coffre mais bien ce qu'il contient (se référer à la partie « Vol »). Temps de 2 sabliers par crochet.
- Ayant le sigle d'antivol (sigle « infini ») ne peuvent être volés ou déplacés.



Sigle d'Ouroboros



Sigle d'antivol

Un coffre qui a été forcé une fois (crochet visible dans le cadenas), n'est volé qu'une seule fois jusqu'à ce que son propriétaire le remarque (il doit retirer le crochet et remplacer le cadenas).

❖ NIVEAU 1

➤ Vol à la tire

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

➤ Fuite I

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

❖ NIVEAU 2

➤ Crochetage

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

➤ Fuite II

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

❖ NIVEAU 3

➤ Vol à la tire II

- La pince à linge peut maintenant être attachée sur les vêtements du joueur.

➤ Fuite III

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

iii. CHASSEUR

Le chasseur permet à son clan d'obtenir de la nourriture et de la fourrure nécessaire pour nourrir son clan, survivre à l'hiver et éviter certaines malédictions des Dieux.

Il n'est pas nécessaire d'avoir la spécialisation Tireur pour être chasseur. Dans ce cas, Il ne peut alors pas utiliser son arme en combat. Inversement, un tireur de combat ne peut pas utiliser son arme pour chasser tant qu'il n'a pas acquis la compétence de chasse nécessaire.

Remarques

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

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

❖ NIVEAU 1

➤ Chasse I

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

➤ **Entrave**

- Permet de poser un piège sous forme de marque au sol fait à l'aide de corde, de morceaux de bois, etc. (réalisé auprès d'un forgeron). Si un joueur passe dessus, le chasseur ou un allié crie « Piège » et la cible est immobilisée pendant 200 sec ou jusqu'à ce qu'un allié vienne le libérer (à jouer RP).

❖ **NIVEAU 2**

➤ **Chasse II**

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

➤ **Piège à Ours**

- Permet de poser un 2^{ème} piège sous forme de marque au sol fait à l'aide de corde, de morceaux de bois, etc. (réalisé auprès d'un forgeron). Si un joueur marche dessus, le chasseur ou un allié crie « Piège » et la cible est immobilisée pendant 200 sec ou jusqu'à ce qu'un allié vienne le libérer (à jouer RP).
- De plus, le chasseur doit signifier à sa victime qu'il a perdu 1 PV à l'une de ses jambes (l'armure est ignorée).

❖ **NIVEAU 3**

➤ **Chasse III**

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

➤ **Piège de mort**

- Permet de poser un 3^{ème} piège sous forme de marque au sol fait à l'aide de corde, de morceaux de bois, etc. (réalisé auprès d'un forgeron). Si un joueur marche dessus, le chasseur ou un allié crie « Piège *One Shot* » et la victime tombe dans le coma sur le coup.
- Utilisable qu'une seule fois par acte.
- Ne peut être déplacé une fois posé.

F. SOIGNEUR

i. CHIRURGIEN

Dès qu'un joueur dans le coma se fait soigner par un chirurgien, le décompte des 100 sec s'arrête automatiquement (ex : je suis dans le coma je suis arrivé à 50 sec lorsqu'un guérisseur vient voir pour me soigner, j'arrête de compter immédiatement).

La tente médicale est zone neutre, zone stérile. Donc aucune blessure ne peut s'y infecter (peu importe le niveau du chirurgien, il n'y a aucun risque d'attraper une maladie).

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

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

❖ NIVEAU 1

➤ **Boucher : stabilisation**

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

❖ NIVEAU 2

➤ **Barbier : guérison légère**

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

❖ NIVEAU 3

➤ **Chirurgien : guérison poussée**

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

ii. MÉDECIN

Le diagnostic d'un médecin se fait aussi via un moment de RP : Il pose des questions à son patient, lui fait une « auscultation » (en respectant bien sûr son patient). En fonction de ce qu'il peut observer chez le malade, il consultera sa fiche et pourra établir son diagnostic.

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

- Outils : petit marteau, cornet (pour écouter la respiration), pinces, etc.
- Parchemins pour écrire les diagnostics pour donner aux joueurs malades afin qu'ils puissent aller chercher leurs remèdes.
- Plumes ou stylo RP.

❖ NIVEAU 1

➤ **Rebouteux : médecine de base**

- Le médecin connaît les symptômes associés aux maladies et aux infections de base. Cela lui permet de les diagnostiquer correctement. Il reçoit la fiche correspondante.

❖ NIVEAU 2

➤ **Soigneur : médecine poussée**

- Le médecin connaît les symptômes associés aux maladies et infections intermédiaires. Cela lui permet de les diagnostiquer correctement. Il reçoit la fiche correspondante.

❖ NIVEAU 3

➤ **Médecin : médecine experte**

- Le médecin connaît les symptômes associés aux maladies et infections graves. Cela lui permet de les diagnostiquer correctement. Il reçoit la fiche correspondante.

iii. HERBORISTE

Une fois sa maladie diagnostiquée, le patient va trouver un herboriste et lui demande une potion pour guérir sa maladie ou son infection. L'herboriste devra peut-être prendre le temps de préparer sa potion. Le malade paiera alors sa potion et donnera sa note avec le code de sa maladie à l'herboriste.

Une fois la potion en sa possession, le malade devra la boire immédiatement devant l'herboriste, qui lui décrira les effets de la potion. Plusieurs effets sont possibles selon ce que dira l'herboriste. Une fois la maladie traitée, l'herboriste devra ramener les papiers de maladie à la Halle.

Si c'est la bonne potion :

- « Ah, vous avez l'air de vous sentir mieux, on dirait que le breuvage fait effet »
 - La potion était la bonne et le patient guérit en quelques minutes ;

Si c'est la mauvaise potion, l'herboriste va tirer un numéro compris entre 1 et 6 au hasard :

- 1-2) « Non... je crains que vous n'ayez perdu du temps »
 - La potion n'a aucun effet et le malade garde sa maladie ou son infection sans aucun changement ;

- 3) « Par Freya, l'infection empire ! Il faut opérer !!! »
 - o Le malade doit se trouver un médecin pour se faire d'urgence amputer un membre au hasard.
 - o Il guérit de sa maladie ou de son infection mais perd un de ses membres (si c'est une jambe, il peut marcher en traînant la patte).
- 4-5) « Heu... Cela n'a pas l'effet escompté. Il me semble que vous souffrez en plus de [Nouveau symptôme] »
 - o La potion n'a pas eu l'effet escompté puisqu'elle a même aggravé la maladie ou l'infection ;
- 6) « Ah, je pense que ça mar-... Par Freya, il fait une attaque ! Un médecin !!! »
 - o La potion n'était pas du tout indiquée et le malade meurt dans d'atroces souffrances en quelques minutes (Jeu RP souhaité).

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

- Faucille.
- Sac pour ramasser les plantes.
- Fioles (une partie est fournie par l'organisation).
- Petit mortier avec pilon.
- Balance.
- Récipients divers pour faire vos mélanges.
- Plumes ou stylo RP.
- Un dé 6 : pour définir les conséquences lors de la prise d'une mauvaise potion.

Cueillette :

- Des zones de cueillette sont délimitées sur le terrain par des fanions verts fixés aux arbres et aux arbustes. Dans ces zones sont disposées des bourses contenant des cartes de plantes (il en existe 3 sortes). En fonction de votre niveau, vous pouvez en ramasser un certain nombre avant de devoir changer de zone (Pensez à ramener les bourses vides à l'herboristerie).
- Une fois que vous souhaitez utiliser les plantes pour confectionner des potions, vous devez aller à l'Herboristerie pour échanger vos cartes contre de vraies végétaux (permet un RP plus important lors de la confection de vos potions).
- Les champignons peuvent compléter un repas.
- Dans certaines bourses se trouvent des plantes toxiques qui transmettent des maladies : prenez la petite fiche sur vous et jouez les symptômes comme décrit dans la section « Maladies et infections » (ramenez la bourse avec la fiche à la Halle).

❖ NIVEAU 1

➤ **Connaissance des plantes I**

- o Peut aller cueillir des plantes dans la forêt.
- o Vous pouvez prendre jusqu'à 3 bourses avant de changer de zone de récolte.

❖ NIVEAU 2

➤ **Connaissance des plantes II**

- o Vous pouvez ramasser jusqu'à 5 bourses par zone de récolte.

➤ **Potions curatives**

- Permet de fabriquer des potions de guérison des maladies et des infections.
- L'herboriste reçoit le grimoire des potions ainsi que le parchemin des guérisons et la liste des effets indésirables.

❖ **NIVEAU 3**

➤ **Connaissance des plantes III**

- Vous pouvez ramasser jusqu'à 7 bourses par zone de récolte.
- Vous êtes désormais immunisé contre les effets des plantes toxiques.

➤ **Potions spéciales**

- Permet de fabriquer des potions d'améliorations spéciales (résurrection, renforcement, doper une compétence spéciale).
- De plus, l'herboriste peut tenter de mélanger des potions ensemble pour en obtenir des nouvelles, qui ne sont pas présentes dans le grimoire des potions, mais à ses risques et périls (parfois certains mélanges peuvent être explosifs). Pour cela, il doit aller réaliser son mélange devant le maître de la Halle.

G. COMMERCE

i. ESCLAVAGISTE

Le rôle de l'esclavagiste est de ramasser des esclaves pour pouvoir les vendre à des tierces personnes ou de les utiliser à des fins personnelles. Pour cela il doit posséder sur lui de quoi entraver les mains de ses esclaves et acheter de quoi les marquer (collier de chaînes, vêtement en jute, etc.), trouver une victime dans le coma, l'entraver, la soigner (s'il possède la compétence, sinon il peut travailler de pair avec un chirurgien) et faire un rituel d'asservissement (moment RP). Il est le seul à pouvoir faire cette action et vendre des esclaves.

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

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

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

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

- De quoi entraver : corde, chaîne, etc.
- De quoi asservir : collier de chaînes (fourni à la Halle de commerce).
- De quoi faire ses rituels (au joueur de préparer son RP).
- Un jeu de carte comprenant 2 As, 2 Rois, 2 Dames, 2 Valets et 2 « 10 ».

❖ NIVEAU 1

➤ Marchand d'esclaves I

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

➤ Rituel d'asservissement

- L'esclavagiste doit d'abord trouver une victime dans le coma, l'entraver, la soigner (s'il possède la compétence, sinon il peut travailler de pair avec un chirurgien) et faire un rituel d'asservissement.
- Durée : 100 sec (à jouer RP)
- Peut s'effectuer sur l'esclave d'un autre propriétaire.
- Une fois l'esclave capturé il devient la propriété de l'esclavagiste (voir « Mémento du propriétaire » dans les règles « Générales », section « Ressources ») jusqu'à ce que l'esclave soit vendu.

❖ NIVEAU 2

➤ Marchand d'esclaves II

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

➤ Rituel d'écrasement d'esprit combatif

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

➤ Négociateur

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

❖ NIVEAU 3

➤ Marchand d'esclaves III

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

➤ Rituel de torture

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

➤ **Rituel de libération**

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

ii. FERMIER

Le fermier permet à son clan d'obtenir des ressources de nourriture nécessaires pour nourrir son clan et éviter la famine et certaines malédictions des Dieux. A chaque temps de repas, chaque clan devra donner une ressource nourriture par membre de son clan à l'auberge. S'il n'en a pas, il attrapera un certain nombre de maladies. Certaines ressources sont également nécessaires dans la confection de potions.

Comment acheter une parcelle ?

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

Comment ensemer son champ ?

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

Comment récolter ?

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

Remarque : pour détruire une récolte, le seul moyen est de brûler le champs (voir règles générales).

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

- Faucille et/ou outil pour récolter, ensemer, etc.
- Épouvantail (niveau 3)

❖ **NIVEAU 1**

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

➤ **Céréalière**

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

➤ **Éleveur**

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

❖ **NIVEAU 2**

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

➤ **Maraîcher**

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

❖ **NIVEAU 3**

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

➤ **Agriculteur**

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

➤ **Planter un épouvantail**

- Si un joueur n'a pas d'épouvantail, il perd un pourcentage de sa récolte quand il va la vendre à la halle.
- Une fois installé, l'agriculteur doit avertir le Maître de la Halle de son épouvantail (doit être approuvé pour être effectif).

iii. PÊCHEUR

Le pêcheur permet à son clan d'obtenir des ressources de nourriture nécessaires pour nourrir son clan et éviter la famine et certaines malédictions des Dieux. A chaque temps de repas, chaque clan devra donner une ressource nourriture par membre de son clan à l'auberge. S'il n'en a pas, il attrapera un certain nombre de maladies. Certaines ressources sont également nécessaires dans la confection de potions.

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

- Une canne à pêche (simple morceau de bois avec un fil).
- Un hameçon à se procurer à la Halle ou auprès d'un forgeron (fourni par l'organisation).
- Un ou plusieurs filets (à amener avec vous mais à réaliser en jeu).

Comment pêcher ?

- Le pêcheur doit se rendre à une zone de pêche délimitée sur les étangs.
- Dans ces zones se trouvent des poissons qu'il va falloir attraper comme lors d'une pêche au canard.
- Selon son niveau, le pêcheur pourra attraper plus ou moins de poissons lors d'une session de pêche (avant d'aller les vendre à la Halle).
- Sur les poissons sont inscrits des marques spéciales. En fonction de ces marques, prenez un poisson dans le sac correspondant situé à côté de la zone de pêche.
- Les poissons ainsi récoltés peuvent être échangés à l'auberge contre de la nourriture. Le poisson pêché, avec la marque spéciale, devra être rejeté dans l'eau.
- Si le pêcheur possède un filet, il peut obtenir plus de ressources nourriture auprès de la Halle.
- Lorsqu'un poisson est sorti de l'eau, le pêcheur doit ensuite changer de zone (maximum 1 poisson par zone par session de pêche).

Maladies : certaines maladies peuvent s'attraper lors de la pêche. Lorsque vous allez vendre votre poisson à l'auberge, il vous faudra peut-être piocher une maladie.

❖ NIVEAU 1

➤ Petite pêche du dimanche

- Possibilité de pêcher 2 poissons avant d'aller les vendre.

➤ Filet de pêche

- Permet de poser un piège filet fait à l'aide de morceaux de corde et/ou de tissus (à réaliser auprès d'un forgeron).
- Si un joueur passe dessus, le pêcheur ou un allié crie « Filet ». La victime place le filet sur lui, ses bras sont immobilisés pendant 200 sec ou jusqu'à ce qu'un allié vienne le libérer.
- Il peut encore courir, sauter, etc.

❖ NIVEAU 2

➤ Pêche au leurre

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

➤ Filet amorce

- Permet de poser un piège filet fait à l'aide de morceaux de corde et/ou de tissus (à réaliser auprès d'un forgeron), le filet est fixé à une corde dont le bout est maintenu par le pêcheur.

- Si un joueur passe dessus, le pêcheur ou un allié crie « Filet ». La victime place le filet sur lui, ses bras sont immobilisés pendant 200 sec ou jusqu'à ce qu'un allié vienne le libérer.
- La victime ne peut que gigoter. Le pêcheur peut l'attirer vers lui progressivement (mouvement RP de traction avec la corde) endéans les 200 sec.

❖ NIVEAU 3

➤ Pêche à la mouche

- Possibilité de pêcher 4 poissons avant d'aller les vendre.

➤ Filet de lancer

- Permet de lancer un piège filet fait à l'aide de morceaux de corde et/ou de tissus (à réaliser auprès d'un forgeron).
- Pour préparer son lancer, le pêcheur doit poser son genou à terre pendant au moins 5 sec. Il crie ensuite « Filet » en lançant son filet vers sa victime.
- Les effets sont les mêmes qu'au niveau 2 :
 - La victime place le filet sur lui, ses bras sont immobilisés pendant 200 sec ou jusqu'à ce qu'un allié vienne le libérer.
 - La victime ne peut que gigoter. Le pêcheur peut l'attirer vers lui progressivement (mouvement RP de traction avec la corde) endéans les 200 sec.

H. ARTISTE

i. CONTEUR ET SALTIMBANQUE

Le conteur doit raconter des histoires et légendes ou réaliser un petit spectacle (danse, acrobatie, etc.) d'un équivalent de 3 temps de sablier minimum. Les histoires racontées doivent avoir un lien avec le background de « Yggdrasil – le 10^{ème} Monde » (univers viking, faits de guerre, histoires de Dieux, histoires d'amour, etc.).

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

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

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

❖ NIVEAU 1

➤ Conteur d'histoires et de légendes I

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

➤ Spectacle I

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

➤ Anesthésie vocale

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

❖ NIVEAU 2

➤ Conteur d'histoires et de légendes II

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

➤ Spectacle II

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

➤ Fascination

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

❖ NIVEAU 3

➤ Conteur d'histoires et de légendes III

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

➤ Spectacle III

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

➤ Rondoudou

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

ii. MUSICIEN

Les musiciens aident différentes classes, notamment les prêtres et les combattants. Un musicien ne peut pas se battre pendant qu'il chante et/ou utilise son instrument. Un musicien peut provoquer un autre musicien dans un duel (annonce « Battle »).

Les chants des musiciens ne sont pas cumulables : une personne ne peut pas profiter de plusieurs chants en même temps.

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

Battle :

- Pour distraire un autre musicien, un premier musicien peut lui lancer un défi en commençant à jouer/chanter après l'annonce « Battle ».
- Les deux musiciens doivent se faire face et se répondre musicalement lors d'un duel l'un après l'autre.
- Pendant le duel, les musiciens deviennent vulnérables aux attaques extérieures et les compétences lancées avant le duel (chant d'invincibilité et musique de danse) sont annulées.
- La fin est déclarée quand un joueur est dans le coma, mort, ou abandonne.
- En cas d'abandon, le perdant a 2 choix : soit il donne 1/3 de ses pièces au gagnant, soit il tombe KO (100 secondes au sol par épuisement).
- Le perdant ne peut plus lancer d'annonce pendant 3 à 5 min après la fin de la battle (ou doit attendre son réveil s'il est tombé KO).
- Le gagnant peut relancer les annonces qu'il veut juste après.
- Plusieurs musiciens peuvent s'associer lors d'un duel, mais ne renforcent pas les éventuels effets du duel (RP seulement).

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

- Instrument(s) de musique ou sa voix

❖ NIVEAU 1

➤ Assistance bénédictions I

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

➤ Musique des Dieux

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

➤ Chant d'invincibilité

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

❖ NIVEAU 2

➤ Assistance bénédictions II

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

➤ Chant de bravoure

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

❖ NIVEAU 3

➤ Assistance bénédictions III

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

➤ Musique de danse

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

- Attention à ne pas tirer sur un musicien : évitez d'abimer un instrument en tirant un projectile ou une arme de jet.
- Obligation de terminer la danse par un « Merci beaucoup ! », qui permet alors au musicien de s'éloigner ou de lancer une autre compétence. Sans cela, il ne peut pas lancer d'autre chant ni provoquer un battle.
- Maximum 3 utilisations par acte.

iii. COURTISAN

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

Contrairement à un esclave, la personne charmée n'est pas obligée de suivre les ordres du courtisan à tout moment : seule l'action ordonnée par la compétence « Charme » doit être effectuée. Cependant, jouez RP : si vous êtes charmés, vous êtes attentifs au bien être de votre courtisan.

Si l'une des deux entités (le courtisan et/ou le courtisé) se fait tuer, le charme s'interrompt. Après le charme, le joueur charmé a une chance de tomber malade (MST).

MST : tirez un petit caillou dans la bourse du courtisan : s'il est noir, vous avez une maladie.

Le courtisan, contrairement à l'esclavagiste, utilise son influence sur autrui en charmant une personne. La cible garde donc dans ce cas-ci son sens moral, ses compétences, etc. Il peut donc être utilisé à pleine capacité, alors qu'un esclave est identifiable et a des devoirs et quelques droits (limité à certaines actions et certains niveaux de spécialisations). Une personne charmée peut donc être utilisée comme espion, marchand, diplomate, etc. temporaire.

Pour charmer

- Lancer une pièce
 - Pile, le charme a réussi
 - Face, le charme a échoué.
- Si le charme échoue, le courtisan peut retenter l'expérience avec quelqu'un d'autre.

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

❖ NIVEAU 1

➤ Charme I

- Charme 1 seule personne maximum sur l'entièreté du week-end (bien choisir sa cible).
- Peut donner l'ordre pour une seule action par acte.
- Si l'action n'est pas effectuée pendant l'acte, le charme est rompu et la cible n'est pas obligée d'obéir.

➤ Oubli

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

❖ NIVEAU 2

➤ Charme II

- Peut charmer 2 personnes maximum sur l'entièreté du week-end (bien choisir ses cibles).
- Peut donner l'ordre d'une action par joueur par acte, ou 2 actions pour un même joueur par acte.
- Si l'action n'est pas effectuée pendant l'acte, le charme est rompu et la cible n'est pas obligée d'obéir.

➤ Poche secrète

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

➤ Pari obligatoire

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

❖ NIVEAU 3

➤ Charme III

- Peut charmer 3 personnes maximum sur l'entièreté du week-end (bien choisir sa cible).
- Peut donner l'ordre d'une action par joueur par acte, ou jusqu'à 3 actions pour un même joueur par acte.
- Si l'action n'est pas effectuée pendant l'acte, le charme est rompu et la cible n'est pas obligée d'obéir.

➤ Bluff

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

I. CONSTRUCTEUR

i. BÂTISSEUR

Le bâtisseur peut réparer et édifier de nouvelles constructions. Il est particulièrement lié aux ingénieurs, puisque ceux-ci permettent de réduire le temps de réparation et de construction (voir la spécialisation « Ingénieur »). Non cumulable : un constructeur qui est également ingénieur n'a pas ce bonus, il faut impérativement 2 joueurs minimum. La présence de 3 ingénieurs, par exemple, ne diminue que de 1 sablier et non de 3.

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

- Des outils : marteau, scie et autres outils que vous trouvez intéressant

➤ Tableau de construction

Structure	Temps sablier	Ressources	Points de structure
Porte	1 sablier par ressource	6 bois + 6 fers	4
Palissade		9 bois + 3 fers	7
Tour		12 bois + 6 fers	10
Merveille (niv. 3)	4 actes	15 bois + 8 cuivres + 8 argents + 8 ors	13

➤ Tableau de réparation

Une structure ne peut être réparée que s'il lui reste au moins 1 point de structure intact. Si ses points tombent à zéro, il faut la reconstruire neuve (voir le tableau de construction).

Structure	Temps sablier	Ressources par point de structure	Points de structure rétablis
Porte	1 sablier par ressource	1 bois + 1 fer	Jusqu'à 3 max
Palissade		2 bois + 1 fer	Jusqu'à 6 max
Tour		2 bois + 1 fer	Jusqu'à 9 max
Merveille (niv. 3)		2 bois + 1 cuivre + 1 argent + 1 or	Jusqu'à 12 max
Mine		3 bois + 1 fer	Mine réutilisable
Tente 4 personnes ou moins		2 bois + 2 fourrures	Tente réutilisable
Tente 5 personnes ou plus		3 bois + 3 fourrures	Tente réutilisable

➤ Tableau d'amélioration

Structure	Temps sablier	Ressources	Points de structure
Fer (uniquement contre les attaques physiques)	1 sablier par minerais de fer	9 minerais de fer	3 points de structure (non cumulable)
Peau (uniquement contre les attaques de feu)	1 sablier par peau	9 fourrures	3 points de structure (non cumulable)

❖ NIVEAU 1

➤ Construire

- Le bâtisseur peut édifier de nouvelles structures.
- Se référer au tableau de construction.

➤ Réparation I

- Le bâtisseur peut réparer les structures de combat de camp.
- Il peut aussi réparer les mines et tentes.
- Se référer au tableau de réparation.

❖ NIVEAU 2

➤ Réparation II

- Réduit de 1 temps de sablier la réparation d'une structure : les deux dernières ressources nécessaires pour clôturer la réparation sont posées en même temps.

➤ Amélioration

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

❖ NIVEAU 3

➤ Réparation III

- Réduit de 2 temps de sablier la réparation d'une structure : les dernières ressources nécessaires pour clôturer la réparation sont posées en même temps.

➤ Expert

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

➤ Construction de merveille

- Une Merveille donne des avantages au clan à condition d'être validée par un sage.

- Une Merveille peut immuniser contre des maladies, des malédictions, donner des charmes, multiplier les récoltes, etc.
 - Varie selon le bon vouloir des Dieux et la qualité de la Merveille qui leur est dédiée, ainsi que selon la ferveur des membres du clan.
- Si le bâtisseur est aidé par un ingénieur ET un prêtre (les trois doivent travailler ensemble), la Merveille ne prend que 2 actes. Jouer la collaboration de manière RP.
- Pensez à préparer votre Merveille avant d'arriver TI : plus elle sera impressionnante (richement décorée et réfléchie), 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.
- Quand un bâtisseur construit une Merveille, il ne peut pas effectuer d'autres tâches durant l'acte : il est dévoué à cette tâche unique en l'honneur du/des Dieu(x).
 - Il en est de même pour le prêtre et l'ingénieur qui l'aident.
 - Pour officialiser sa construction, un rituel doit être effectué par un prêtre en la présence d'au moins un Sage.
- 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 Sage.

ii. SABOTEUR

Le saboteur permet de déconstruire des structures et de détraquer les machines de guerre. Il est également le seul à pouvoir enflammer des projectiles en combinant certaines ressources.

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

- Marteau et autre outils pour saboter.
- Fioles, alambic pour créer les bombes et autres explosifs.
- Petites balles en mousse pour représenter les fumigènes.

❖ NIVEAU 1

➤ Sabotage structure I

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

➤ Sabotage de mines :

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

➤ **Création du feu**

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

❖ **NIVEAU 2**

➤ **Sabotage structure II**

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

➤ **Fabrication de mini bombes**

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

❖ **NIVEAU 3**

➤ **Sabotage structure III**

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

➤ **Utilisation de la porte secrète**

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

iii. INGÉNIEUR

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

- Outils divers pour la construction et la réparation des machines de guerre.
- De quoi créer une palissade mobile (voir compétence niveau 1) : maximum 1,5m de haut et 1,5m de large.

L'ingénieur doit être présent pour pouvoir manipuler les machines de guerre, même le bélier.

➤ **Tableau de construction**

Types	Temps sablier	Ressources	Points de structure
Bélier	1 sablier par ressource	6 bois + 6 fer	10
Palissade Mobile		9 bois + 3 fer	7
Baliste		12 bois + 6 fer	4
Catapulte/trébuchet		12 bois + 9 fer	4

➤ **Tableau de réparation**

Types	Temps sablier	Ressources par point de structure	Points de structure rétablis
Bélier	Selon le niveau	2 bois + 2 fers	Jusqu'à 9 max
Palissade Mobile		2 bois + 2 fers	Jusqu'à 6 max
Baliste		3 bois + 2 fers	Jusqu'à 3 max
Catapulte/trébuchet		3 bois + 3 fers	Jusqu'à 3 max

❖ **NIVEAU 1**

➤ **Palissade Mobile**

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

➤ **Machine de guerre I**

- L'ingénieur est capable de construire des béliers et des palissades mobiles.
- Il peut également les réparer pour 1 temps de sablier par point de structure.

➤ **Mine sabotée**

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

❖ **NIVEAU 2**

➤ **Machine de guerre II**

- Il peut désormais construire des balistes.
- Réparation de 1 temps de sablier pour 1 point de structure.

➤ **Barricade**

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

❖ **NIVEAU 3**

➤ **Machine de guerre III**

- Il peut désormais construire des catapultes et trébuchets.
- Réparation de 1 temps de sablier pour 2 points de structure.

➤ **Ingénieurs**

- S'il est présent avec un bâtisseur, il réduit le temps de moitié pour la construction d'une structure du bâtisseur (uniquement la construction mais pas la réparation).
- Non cumulable : un ingénieur qui serait également bâtisseur ne peut pas utiliser cette compétence pour lui. Plusieurs ingénieurs pour un bâtisseur ne peuvent cumuler cette compétence.