



Règles du Jeu

Edition 2025

V4

Pour toute question, merci de contacter la cellule règles de Ragnarok
ragnarok.regles@gmail.com

Editeur responsable :
Ragnarok ASBL. rue de la Station 51 - 4560 Terwagne
www.ragnaroklarp.be

SOMMAIRE

Votre arrivée sur site.....	3
Comportement et tenue générale sur site.....	3
Time In.....	3
Fin de jeu, départ du site.....	6
Sécurité.....	6
Les Archétypes.....	7
La Race.....	10
Les Régions.....	12
La Religion.....	13
Le Combat et la Santé.....	14
La Mort.....	15
La Magie.....	16
Pratiquer un Rituel ou une Messe.....	17
L'Équipement.....	18
Fabrication et Réparation d'Objets.....	20
Apprentissage.....	21
Ressources de jeu.....	22
Géopolitique.....	23
Attaques de campement.....	23
La Fouille et le Vol.....	24
L'Éthylisme.....	25
Assommer, Entraver, Torturer, Égorger, Achever.....	25
La Galanterie.....	26
La Bagarre.....	27
Le BloodBall.....	28
Sorts accessibles à la création.....	29
Artisanat.....	31
Les Annonces.....	35

Votre arrivée sur site

Ragnarok se déroule dans un champ de Brisy, proche de Bastogne. Un checkpoint est installé dès l'entrée. Vous êtes invité à vous y diriger afin que votre place soit validée. Si tout est en règle, vous obtiendrez le bracelet qui vous donnera accès au site pour la durée de l'événement. Nous vous conseillons fortement d'avoir vos places à portée de main ! Si tel n'est pas le cas, vous serez orienté vers un parking de déstasse, le temps de trouver vos places, et devrez éventuellement refaire la file pour le check-point. Votre bracelet au poignet, vous serez ensuite orienté vers la zone où placer vos tentes. Si vous n'êtes pas sûr, bénévoles et organisateurs seront sur site pour vous aiguiller.

Merci d'évacuer votre véhicule vers le parking dès que possible, afin de pouvoir laisser tout le monde circuler.

Comportement et tenue générale sur site

Ragnarok a la chance de jouir d'un terrain exceptionnel pendant son événement, et le respect de ce site est primordial. Tout contrevenant aux règles de respect du site s'expose donc à son exclusion immédiate de l'événement.

Le site est certifié BIO. En ce sens, vos produits vaisselle, gels douches, dentifrices et autres doivent impérativement être BIOS. Il est INTERDIT de se soulager ailleurs qu'aux toilettes installées par l'organisation. Lors du montage de votre campement, il est interdit de faire des trous plus larges qu'une pièce de 2€ dans le champ, ne sont autorisées que les structures autoportées. L'organisation fera démonter tous les contrevenants, qui écoperont d'un avertissement.

Vous êtes priés d'évacuer vos déchets **au conteneur à l'entrée du site**, ceux-ci ne devant être visibles pendant le jeu. Rien ne doit être jeté par terre, des poubelles sont disséminées un peu partout en ville, et Ragnarok fournit des cendriers de poche aux fumeurs pour leurs mégots.

Time In

Le jeu commence au réveil le jeudi matin. La plaine étant en jeu et l'organisation souhaitant que Ragnarok soit le plus immersif possible, si vous devez avoir une conversation time-out ou devez absolument citer ce super film ou cette super série parce que le jeu vous y fait penser, merci de vous mettre à l'écart et de le faire discrètement, par égard pour les autres participants.

Un point sur le fair-play

Dans jeux de rôles, il y a jeu. Ragnarok est et doit rester un jeu. Nous faisons confiance à tous nos participants pour respecter les règles (et leur esprit) et pour adopter un comportement responsable et respectueux de l'autre. *On compte les coups que l'on reçoit, et non ceux qu'on donne*, on s'excuse en cas de maladresse, le jeu ne primant jamais sur la sécurité d'autrui. Insultes, menaces, harcèlement moral ou violences physiques sans rapport avec le jeu n'ont pas leur place à Ragnarok, de même que le mauvais esprit.

Un point sur l'arbitrage

Impossibles à voir à moins qu'ils ne décident d'être vus, l'arbitrage prend la forme de spectres. Partout et nulle part, ils sillonnent la plaine où se tiennent les festivités, s'assurant que chacun respecte les règles. Par défaut, les spectres sont considérés comme invisibles. Considérez donc que votre personnage ne peut pas les voir en temps normal, pas même les mystiques. Pour vous adresser à un spectre, vous devez simplement vous approcher de lui, et garder en tête de lui parler à voix basse, pour que le caractère Time-Out de votre échange ne perturbe pas le jeu, qui continue autour de vous. Pour le monde alentour, vous semblez simplement plongé dans vos pensées. Les consignes des spectres s'accompagnent de COMMAND, elles ne sont pas discutables, sont immédiates et ne peuvent être ignorées.

Les spectres sont vos arbitres, ils sont là pour fluidifier le jeu, trancher en cas de litige et répondre à vos questions time-out. Merci de ne pas faire la bêtise d'essayer de les frapper.

Annonces spéciales réservées aux spectres:

- “TIME OUT” : le jeu s'arrête, tous les participants cessent leur action et lèvent leur arme garde vers le haut.
- “TIME IN” : le jeu commence ou reprend là où il s'était arrêté.
- “TIME FREEZE” : le temps est gelé, les participants ferment les yeux et se bouchent les oreilles.

Important: Il est **impératif** de solliciter un spectre pour toute interaction avec un objet scénarisé (exemple: l'Arbre de vie). *Nous essayons de pousser l'immersion au maximum mais, hélas, la magie n'existe pas vraiment! Si on ne sait pas que vous interagissez avec un objet, il ne peut rien se passer!*

Un point sur les décors et les costumes

Par esprit de pousser toujours plus loin l'immersion, vos campements doivent respecter certaines contraintes esthétiques, à commencer par la tente. Qu'elle soit destinée à accueillir du jeu ou non, votre tente doit se fondre harmonieusement dans le paysage de la plaine. Les tentes à toiles en plastique sont donc **interdites**, l'organisation se réservant le droit de faire démonter une tente sur place. Préférez-leur des tentes en toile en tissu, les modèles les plus répandus étant ceux type “Sahara”. En cas de doute, vous pouvez contacter l'organisation par mail avec une photo de votre tente avant l'événement. Dans le même esprit, tous les objets modernes sont proscrits du paysage visuel du jeu (téléphones, emballages de nourriture, bouteilles en plastique, etc). Les costumes et les camps doivent être “time-inisés” et pouvoir s'insérer harmonieusement dans le visuel médiéval fantastique de Ragnarok. Les vêtements contemporains ou futuristes feront l'objet d'une exclusion temporaire du jeu le temps de les remplacer. Assurez-vous de pouvoir assumer les contraintes de votre costume par tous les temps, pendant toute la durée du jeu, en sachant que Ragnarok peut connaître aussi bien la canicule que le déluge. Par respect pour l'immersion des autres joueurs, l'organisation demande à ses participants de ne pas sortir ouvertement leurs GSM, appareils photos, caméras... Des photographes bénévoles arpentent l'événement sans relâche pour immortaliser vos plus beaux moments, laissez-leur ce travail. *Si, toutefois, des photos ou vidéos devaient être prises lors de l'événement par des participants, l'organisation se désolidarise de cette initiative personnelle et ne saurait être tenue pour responsable de la violation du droit à l'image.*

L'annonce "On t'appelle en cuisine!"

Si vous remarquez un joueur qui s'évertue à faire du Time-Out, et à être hors-jeu, vous avez le droit (et certains diront le devoir) de lui annoncer: "on t'appelle en cuisine!" Cette injonction force celui qui la reçoit à quitter la scène qu'il est en train de gâcher par son non-jeu. Il doit sortir de la vue de ceux avec qui il était et revenir seulement une fois remis en pleine immersion. S'il a besoin de temps, c'est le moment d'en profiter pour le faire à l'abri des yeux et des oreilles de ceux qui sont toujours immergés. Si, au contraire, ça n'était qu'un peu d'inattention, un petit aller-retour hors de vue lui servira simplement de leçon. Cette injonction n'a pas pour but d'être employée à tort et à travers, et doit se faire de façon discrète, à l'oreille de sa cible. Il faut voir cette annonce comme un rappel que vos propos peuvent être entendus autour de vous, et que vous devez montrer plus de vigilance sur ce point.

Un point sur le contenu mature du jeu

Le monde de Ragnarok est fictif, et peut aborder dans ses thèmes de jeu de façon non-exhaustive le patriarcat, le matriarcat, le cannibalisme (le boulotage d'à peu près toutes les espèces en jeu, en fait), la xénophobie, l'esclavage, la torture... Si vous êtes témoin d'une scène qui vous heurte, il n'est acceptable d'en interrompre les participants que pour des raisons time-in, et de façon time-in, OU en cas de danger physique immédiat pour l'un des participants ou vous-même. Si votre malaise est time-out, nous vous invitons à quitter la scène. Si vous vous retrouvez pris dans un jeu qui vous heurte, signifiez-le discrètement à votre partenaire de jeu, pour qu'il s'adapte. Merci de ne pas user de ce droit de rétractation pour éviter les conséquences fâcheuses de votre jeu à votre personnage, et de garder à l'esprit que **les valeurs d'un personnage ne sont pas celles de son joueur**. *L'organisation de Ragnarok n'étant pas compétente dans ce domaine, en cas de besoin d'écoute active, nous vous invitons à vous tourner vers le stand de la Croix Rouge, présente sur site. Une personne qualifiée sera présente pour vous prendre en charge à n'importe quelle heure du jour ou de la nuit.*

Les zones où des scènes sensibles peuvent se produire sont signalées par la présence d'un panneau ZAP. L'annonce ZAP est à utiliser en cas de scène graphique incompatible avec la présence de mineurs d'âge. Les mineurs d'âge présents sur site doivent donc impérativement savoir qu'ils doivent quitter un endroit à l'entente de cette annonce, ou que les zones signalées ZAP leur sont interdites. La responsabilité du respect des annonces et des règles par les mineurs d'âge revient aux représentants légaux du mineur présents sur site.

Les enfants de moins de seize ans peuvent avoir un personnage, mais ne peuvent pas participer aux combats et aux bagarres, ils ne font pas de dégâts. Si des enfants se battent, cela est considéré comme un jeu. Ils ont également interdiction d'accès au champ de bataille et à la zone scénario. Les enfants de moins de seize ans sont soumis à un couvre-feu et doivent avoir regagné leur campement au plus tard à 22h30. Les mineurs au-delà de seize ans incarnent des personnages à part entière et peuvent participer à l'ensemble du jeu, à l'exception du jeu de galanterie qui leur est interdit.

Fin de jeu, départ du site

Le jeu se termine par l'annonce générale TIME-OUT (dimanche aux environs de la mi-journée). Avant votre départ, vous devez ratisser votre camp, et évacuer toutes vos poubelles au container à l'entrée du site. Le conducteur, et le conducteur uniquement, est autorisé à aller chercher son véhicule pour charger vos affaires mais vous ne serez autorisés à quitter le site qu'après vérification de la propreté de votre camp, validée par le tampon d'un orga. Sans tampon, pas de sortie du site. Votre emplacement doit être totalement vide et exempt de tout déchet.

Sécurité

Important !

La sécurité des participants prime toujours sur le jeu.

Tout ce qui n'est pas un "OUI" enthousiaste est un NON!

La sécurité - physique et mentale - est l'affaire de tous ! Chaque participant doit éviter de générer ou de participer à des situations dangereuses. En cas de réel danger, le jeu sera stoppé par les Spectres (arbitres).

Nous comprenons que certains moments de jeu peuvent être difficiles psychologiquement. Si le besoin s'en fait sentir, un participant peut quitter le jeu de son propre chef et en toute conscience à tout moment en se mettant sous forme d'esprit. Si cela devait arriver, toujours sous forme d'esprit, le participant contactera un référent de l'organisation qui décidera des conséquences en jeu.

Chaque participant est continuellement responsable du fait que son équipement (armes en mousse, armures, boucliers, etc.) soit sans danger pour autrui. Vérifiez régulièrement l'état de votre équipement car vous en êtes toujours responsable. Dès le moindre doute, allez voir un Spectre (arbitre) pour avoir son avis. Si un Spectre décrète qu'une arme ou une armure est dangereuse, elle doit immédiatement être mise hors-jeu (TO) et ne peut plus être utilisée par qui que ce soit. Vous devez être particulièrement attentif et précautionneux dans les situations de combat et de batailles:

- Restez maître de vos coups (force, direction ...) : on joue la touche.
- Ne frappez jamais d'estoc.
- Ne visez délibérément ni la tête ni les parties génitales.
- Ne tirez jamais une flèche sur quelqu'un à moins de 10 m de vous.
- Faites attention aux personnes à terre: n'écrasez personne.
- Évitez les accidents avant toute chose.

Rappel: Les "champs de bataille" (batailles de grande ampleur) sont interdits aux mineurs de moins de 16 ans. En cas de problème, un poste de secours médical se trouve sur site et peut intervenir sur une demande talkie d'un arbitre ou d'un organisateur. De plus, nous rappelons la présence sur site d'un stand de la croix rouge si vous avez besoin de souffler, de décompresser ou de discuter d'une situation de jeu que vous avez vécue et qui vous déborde. Le non-respect des règles de sécurité entraînera une exclusion définitive du participant.

Nous rappelons également à l'ensemble de nos participants que la loi belge est d'application et prévaut sur le site de Ragnarok en toutes circonstances! En cas de besoin, l'organisation aura automatiquement recours aux autorités compétentes, ne pouvant ni ne souhaitant se substituer à la loi.

Pour son troisième cycle, Ragnarok a décidé d'abandonner son système de compétences pour mettre l'accent sur le role-play. En ce sens, le processus de construction de personnage a évolué pour vous proposer de développer son histoire tout en le créant. Vous devrez choisir un archétype, une race, une région d'origine ainsi que, éventuellement, une religion. Tous ces éléments mis ensemble ont pour but de vous aider à créer une base de jeu solide, et nous l'espérons, riche, à votre personnage.

Les Archétypes

Les archétypes déterminent la carrière suivie par votre personnage. Un nouveau personnage entre en jeu avec un archétype Niveau 1.

Artisan

Qu'ils soient cuisiniers, forgerons, brasseurs... Les artisans sont ceux qui maîtrisent un savoir-faire, des techniques, souvent traditionnelles, dans la confection, la réparation ou l'amélioration d'objets. Ils savent lire des plans ou des recettes, et les réaliser, pour peu qu'ils aient le matériel et les ressources adéquates.

Un artisan doit choisir une spécialisation (alchimie, brasserie ou forge) et peut apprendre les recettes liées à cette spécialisation. Il peut confectionner, réparer et améliorer des objets.

Pour les recettes, voir le paragraphe "[Artisanat](#)"

Niveau	Capacité
En cours d'apprentissage	Apprend une spécialisation, le coût des crafts augmente d'une ressource au choix.
1	Coût des crafts normal, connaît toutes les recettes basiques de son artisanat.
2	Apprendre une recette coûte un essai

Guerrier

Par envie ou par la force des choses, les guerriers sont ceux qui ont été endurcis par la vie sur Tanak. Que ce soient les nécessités de la chasse ou de protéger son prochain, les circonstances et les périls rencontrés les ont poussé à embrasser la voie des armes. Au contact de l'adversité, ils se sont endurcis, ont appris à encaisser les coups, et parfois même à les rendre.

Voir le paragraphe "[La Bagarre](#)"

Niveau	Capacité
En cours d'apprentissage	+1 PV au torse
1	+1 PV à toutes les localisations (sauf le torse), +1 point de bagarre, port des armures lourdes, port des pavois
2	1 frappe à strike down / jour

Tisseur

Ayant développé une sensibilité aux courants magiques balayant Tanak, les tisseurs sont ceux qui ont décidé de vouer leur vie à l'étude et la pratique de sortilèges. Certains soignent, d'autres effraient, ou entravent. Quoi qu'il arrive, tisser demande une grande concentration, ainsi qu'une liberté de mouvement qui rend impossible sa pratique en armure. Beaucoup du savoir de jadis étant remis en question par les récents événements, cet art subtil en est revenu à ses balbutiements et doit être redécouvert.

Lance des sorts

Un personnage qui commence en tant que tisseur connaît trois niveaux de sorts.

Pour la mécanique de jeu, voir le paragraphe "[La Magie](#)"

Niveau	Capacité
En cours d'apprentissage	Peut apprendre et lancer des sorts
1	Fabrication et utilisation des fétiches
2	Apprendre un sort coûte un essai

Mystique

Les mystiques sont le lien entre le monde des vivants et celui des morts. Dotés du pouvoir de double-vue, eux seuls sont capables de voir les esprits, et sont en mesure de les retenir assez longtemps pour pouvoir les interroger. Par un rituel approprié, ils peuvent déchirer le voile entre les mondes pour aider les esprits défunts à retrouver leur corps. Avec déjà un pied dans le monde spirituel, il n'est pas rare de voir un mystique s'investir dans la prêtrise (ou le chamanisme), se mettre au service d'un dieu ou d'un autre.

Interagit avec les esprits, pratique des rituels

Pour les mécaniques de jeu, voir les paragraphes "[La Mort](#)", "[Pratiquer un Rituel ou une Messe](#)"

Niveau	Capacité
En cours d'apprentissage	Peut voir les esprits
1	Peut interagir avec les esprits et mener des rituels
2	Lorsqu'interrogés, les esprits répondent à présent par une phrase plutôt que par oui ou non.

Érudit

Les érudits sont ceux qui se montrent curieux parmi les curieux, ceux qui n'ont pas eu peur de se retrousser les manches et de lire autant de livres qu'ils ont tripatouillé dans les entrailles. Certains ont commencé rebouteux avant d'être élevés par la pratique, et d'autres se sont formés sur le tas, parce qu'ils n'avaient pas le choix. Devenus experts en chirurgie, ils recousent les plaies plus ou moins profondes, stoppent les hémorragies, amputent, s'intéressent aux maladies... Les érudits sauvent des vies.

Voir le paragraphe "[Se faire soigner par un érudit](#)"

Voir le paragraphe "[Artisanat](#)"

Niveau	Capacité
En cours d'apprentissage	Peut soigner 1 pv / sablier, jusqu'à 1 pv sur la localisation
1	Peut soigner 1 pv / sablier, peut fabriquer des remèdes
2	Peut soigner 2 pv / sablier

La Race

La race détermine l'espèce à laquelle appartient votre personnage. Ce choix doit être déterminé d'une part, par ce que vous souhaitez jouer, mais aussi par l'effort que vous souhaitez mettre dans votre costume. Pour être considéré comme appartenant à une autre race que la race humaine, votre personnage devra afficher prothèses, postiches, masques, maquillage étendu... Nous vous invitons, avant de faire votre choix, à mesurer les contraintes qui peuvent accompagner la race, et à vous demander si vous les supporterez pendant toute la durée du jeu. Par souci de simplicité, les demi-X ne sont pas acceptés. Si croisement il doit y avoir, une race ou l'autre prend le pas sur l'autre.

Les races **morts-vivants** et **asservis** ne sont **PAS** disponibles à la création pour les joueurs! *Pour tout projet de ce type, vous êtes invités à contacter la cellule scénario par mail à l'adresse ragnarok.scenar@gmail.com, votre personnage pouvant devenir un Personnage Non Joueur (PNJ) ou Personnage Presque Joueur (PPJ) prometteur.*

*Les personnages **peaux-vertes** et **hommes-bêtes** doivent faire valider leur costume par l'arbitrage avant le début du jeu lors de la tournée des Spectres. Vous pouvez aussi contacter l'organisation par mail avant le jeu avec des photos de votre costume pour vous assurer qu'il soit accepté.*

Humains

Espèce la plus répandue sur Tanak, les humains possèdent de formidables capacités d'adaptation, souvent enviées par les autres races. Les humains sont versatiles et polyvalents, mais excellent surtout dans l'ingénierie, sans cesse à la recherche de moyens de pallier leurs faiblesses, et nombreux sont ceux à s'illustrer au combat. Grands, petits, barbus, imberbes, blonds, bruns... Ils viennent dans toutes les formes, toutes les tailles et toutes les carnations, n'ayant pas peur de se mélanger les uns avec les autres.

Elfes

Pourchassés pendant des décennies par l'Empire d'Or, les elfes se sont longtemps faits rares mais leur race connaît aujourd'hui un renouveau. Créatures réputées pour leur sensibilité souvent innée à la magie, leur longévité se compte en millénaires, et leurs artistes sont réputés dans tout le monde de Tanak. Majoritairement grands et élancés, ils sont imprégnés d'une certaine grâce et se différencient des rustres humains par des oreilles en pointe.

Nains

Les nains sont des créatures fières et ethnocentrées. Nés de la Bouche de Tanak, ils sont petits, robustes, trapus et tirent une grande fierté de leurs barbes. Le plus souvent reclus dans leurs montagnes, les nains sont réputés à travers tout Tanak pour leur artisanat de forge et de joaillerie, leurs ingénieurs et la grande résistance de leur armée sur champ de bataille.

Hobbits

Les hobbits sont réputés pour leur côté épicurien. Petits, ils sont beaucoup moins trapus que les nains, ont les oreilles en pointe et de grands pieds poilus. Il est rare de les voir porter des chaussures. La renommée de leur artisanat tourne principalement autour des plaisirs de la table, leur peuple comptant les plus grands cuisiniers connus.

Faëries

Peuple hétéroclite visuellement, les faëries se déclinent dans toutes les couleurs, même s'ils sont nombreux à arborer des oreilles en pointe, des ailes, ou encore une peau iridescente. Désintéressés par le matérialisme, les faëries respectent et vivent en harmonie avec leur environnement. Ce sont des farceurs nés, mais certains ont encore à cœur de poursuivre l'œuvre de leurs ancêtres, les Faes primordiales, en prenant soin des terres de Tanak.

Peaux-Vertes

Les peaux vertes regroupent toute une série de races : gobelins, orcs et autres. Le commun des mortels, n'arrivant pas à les différencier, a fini par les nommer « Peaux Vertes », leur seule caractéristique commune, en somme. Ce peuple est primitif et violent. Il consacre la plupart de ses efforts à la guerre.

Hommes-Bêtes

Le maillon-manquant, fusion de l'homme et de l'animal. Il y en a de toutes sortes et tailles : insecte, amphibien, mammifère terrestre ... Il est parfois difficile pour eux de s'intégrer à la société, de par leur instinct animal exacerbé.

Les Régions

La Cité de l'Arbre

Cité de l'Arbre, née du Mossem, ayant vaincu le Prophète de Cristal, elle regroupe les pèlerins qui accompagnent la procession de l'arbre de vie toute l'année.

Toutes races. Toutes religions. Culte majoritaire aux Anciens Dieux. **Territoire neutre**

A choisir pour jouer l'ambiance de ville, une caste religieuse neutre, un commerce, la recherche de savoir, l'hospitalité, le nomadisme, l'espoir d'un renouveau.

Les Principautés Disputées

Territoires à ascendance vampirique historique. Certains humains, sous la coupe de ces créatures jusqu'ici, cherchent désormais à s'en affranchir.

Humains, vampires, interdit aux elfes. Culte aux Anciens Dieux. **Territoires en guerre (courtoise)**

A choisir pour jouer de la politique, du féodal humain, de la troupe de soldat, de l'ingénierie, des lignées de vampires, de la course au pouvoir.

Le Protectorat Grandissant

La population des Monts-Morts, restée longtemps recluse, offre aujourd'hui sa protection à différents francs-comtés, en échange du paiement d'un impôt.

Interdit aux Faëries. Toutes religions. Culte majeur à Tchernob. **Territoires en désordre autoritaire**

A choisir pour jouer du cosmopolitisme, des castes, du fanatisme religieux, de la méritocratie, une conscription militaire, des projets ambitieux.

Les Clans Assemblés

La région des Terres Sauvages voit s'opposer des clans d'humains, d'hommes-bêtes, ou mixtes et des clans de peaux-vertes pour la survie et la domination, ne s'associant que pour la défaite des Principautés Disputées.

Humains et peaux-vertes sont majoritaires. Interdit aux nains. Toutes religions. Cultes majoritaires à Khimera et Garlock, vénération des Esprits. **Territoires en guerre (primitive)**

A choisir pour jouer des cultures chamanistes, de la barbarie, du pillage, de la fraternité clanique, une tentative de fédération

Les Cités-Etat Collaborantes

Agglomération de cités-états indépendantes dont la richesse s'appuie en partie sur le commerce et les marins de Port-la-Rafle.

Humains, faëries et hobbits majoritaires. Culte aux Anciens Dieux, méfiance vis-à-vis des autres religions. **Territoires en paix relative**

A choisir pour jouer la noblesse de cour, des marchands régionaux, des équipages de marins, de la paysannerie, des intrigues économiques, de la féerie, une vision idéaliste de la société ou gangrenée par la politique et les enjeux.

La Religion

Qu'on soit pieux adepte ou contemplatif distant des cultes, nul ne peut nier l'influence de la religion sur Tanak. Pendant des décennies, l'Empire d'Or a écrasé le culte dit "des anciens dieux" pour imposer le Prophète de Cristal. Libérés du joug de l'oppresseur, nombreux sont les peuples à être revenus à leur foi originelle en un panthéon polythéiste dont voici les divinités majeures:

- **Garlock**, divinité tutélaire des peaux-vertes, divinité de la force, de la guerre, de la violence
- **Khimera**, divinité animale tutélaire des clans, divinité de la bestialité, de la chasse, de l'esprit de clan
- **Oraniel**, divinité tutélaire des elfes, divinité de la magie, du tissage, du raffinement
- **Farwan**, divinité tutélaire des érudits, divinité du savoir
- **Grozbi**, divinité tutélaire des hédonistes, divinité des plaisirs et de la repentance
- **Tcherno**, divinité tutélaire des Kadévrii, divinité du changement, de l'évolution, de la mutation
- **Hazar**, divinité du hasard
- **Fortuna**, divinité de la chance
- **Caran**, divinité tutélaire des Teuts, divinité de la Justice
- **Valinoë**, divinité tutélaire des chevaliers, divinité du courage, des stratégies
- **Saumure**, divinité tutélaire des Iliens, marins et commerçants, divinité de la mer et du commerce
- **Myrn**, divinité tutélaire des cultivateurs, divinité de l'agriculture
- **Myrn le Cadet**, divinité des criminels
- **Grimm**, divinité tutélaire des nains, divinité de l'ingéniosité, des arts des minéraux
- **Hilduin**, divinité de la vie, de la création, de l'équilibre, de l'intelligence

Ce panthéon, déjà riche, n'est pas fermé à l'accueil de nouvelles déités, au fur et à mesure que les religions et les concepts évoluent. Cette malléabilité est ce qui en a fait la cible du Prophète de Cristal, lui qui était si désireux de s'y joindre... Si son entreprise a échoué, d'autres ont réussi par le passé, et il y a fort à parier que d'autres réussiront dans le futur...

Et voilà! Le squelette de votre personnage est prêt, vous n'avez plus qu'à l'habiller; à lui donner un nom, et on lui donne rendez-vous en jeu!

Ci-dessous vous trouverez les descriptifs des différentes mécaniques du jeu Ragnarok. Ces mécaniques visent à vous animer, à enrichir le jeu, à mettre l'accent sur l'interprétation. Emprunter des raccourcis, c'est passer à côté du jeu que nous vous proposons, et gardez à l'esprit que c'est dans l'adversité que se révèlent les héros! Toujours par souci d'immersion, vous ne trouverez ci-dessous que les informations et mécaniques auxquelles tous les personnages ont accès à leur mise en jeu, auxquelles tous les personnages sont soumis, d'autres pouvant se révéler à vous en temps et en heure au gré de votre jeu... Ou pas! Nous rappelons qu'en cas de doute sur le fair-play d'un participant, il est vivement conseillé de jouer la résolution de la scène de façon fluide, pour ensuite se tourner vers un arbitre qui se chargera de vérifier pour vous s'il y a eu infraction aux règles ou non.

Le Combat et la Santé

Tous les personnages ont, de base, 2 points de vie par localisation (2PV LOC, c'est à dire 2 points de vie pour chaque bras, chaque jambe et le tronc, comprenant le ventre et le dos) auxquels peuvent venir s'ajouter des bonus comme l'archétype, les armures ou tout autre moyen sur lequel votre personnage trébucherait au gré de ses aventures.

Lors des combats, ne comptent comme localisations **que** les quatre membres (les deux bras, les deux jambes), et le tronc. La tête n'est PAS une localisation. *En cas de coup reçu à la tête, la touche ne retire pas de PV et ne doit pas être jouée. La personne ayant donné le coup doit au contraire s'assurer que sa victime n'est pas blessée et s'excuser de sa maladresse.* Sauf annonce spéciale, une touche vaut 1 point de vie.

Doivent être comptées les touches reçues et non les touches données ! Chaque touche doit être jouée, à l'impact, et la douleur qui en découle ! Un membre dont les points tombent à 0 devient inutilisable.

Quand le torse tombe à 0, le personnage tombe dans le COMA. Le personnage est considéré comme souffrant d'hémorragie, et meurt s'il n'est pas soigné dans les 5 sabliers (15 minutes).

Il peut aussi être STABILISÉ, l'hémorragie interrompue, par l'apposition des DEUX MAINS, libres, d'un autre personnage sur le torse. Stabiliser ne permet pas d'annuler un coma (ça suspend uniquement l'écoulement du sablier)! Si le personnage stabilisant retire ses mains, l'agonie reprend. Seuls des soins peuvent venir à bout d'une hémorragie.

Se faire soigner par un érudit:

Opérer sur un champ de bataille n'est pas toujours l'idéal. Aussi, se faire charcuter ne vient pas sans risque d'infection. Au terme de ses soins, l'érudit doit faire piocher à son patient une pierre parmi 4 blanches et 1 noire. Si la pierre est blanche, aucune complication ne viendra se déclarer. Si la pierre est noire, une complication (*au choix de l'interprétation RP, infection, hémorragie, fièvre...*) se déclare dans la demi-journée entamée, faisant perdre au personnage 1 pv par demi-journée tant qu'elle n'a pas été soignée. En revanche, tout soin prodigué dans de bonnes conditions (à l'hospitalier par exemple, ou dans tout autre lieu propre dédié aux soins) est assuré d'être sain (sans risque de complication).

Les maladies:

Simulées par de petites bourses vertes que seuls les érudits peuvent ouvrir, différentes maladies courent sur Tanak, chacune ayant ses propres effets. Lorsqu'un personnage tombe malade, il doit jouer les effets de la maladie tels qu'ils lui auront été décrits jusqu'à ce qu'il soit soigné par un érudit.

La Mort

À sa mort, après avoir été dans le COMA pendant 5 sabliers (15 minutes) ou avoir reçu l'annonce DEAD, un personnage devient un esprit, le corps se dématérialise, ne peut être fouillée, et le personnage devient donc uniquement visible par les mystiques et autres esprits, et incapable d'interagir avec son environnement. Le joueur pose ses deux mains sur sa bouche pour signaler son état, et doit se diriger directement vers l'autel de vie le plus proche.

Rien ne peut arrêter un esprit dans sa route vers l'autel, à l'exception d'un mystique armé d'un bâton d'encens. La fumée de l'encens retient l'esprit, et permet au mystique de lui poser trois questions, dont les réponses devront être oui ou non. L'esprit ne peut pas mentir au mystique! L'esprit repart vers un autel de vie ou l'Arbre après les trois questions, ou si la totalité du bâton d'encens est consumée, ou éteint, réponses données ou non.

Ni l'esprit ni le mystique ne peuvent se déplacer le temps que dure l'interaction (*pour être efficaces, les bâtons d'encens doivent comporter l'étiquette de l'organisation, ce sont des objets de jeu à acquérir*). Un esprit ne peut être arrêté dans sa course vers l'autel de vie que par un seul mystique, pour la durée d'un seul bâton d'encens.

Arrivé à un autel de vie, si celui-ci est actif, l'esprit doit y passer 5 sabliers (15 minutes) avant de revenir parmi les vivants. L'expérience de résurrection pouvant être traumatique, votre personnage peut revenir d'entre les morts avec *une séquelle*. S'il vous arrive de subir une séquelle, vous pouvez sortir du cimetière et reprendre votre jeu, votre personnage ne se souvenant que des interactions eues avec les mystiques, et de rien d'autre. Si un mystique est présent à l'autel de vie, celui-ci peut prier pour le retour paisible de votre âme, celle-ci ne mettant plus qu'1 sablier (3 minutes) à revenir parmi les vivants.

- **Remarques:**
- Le concours d'un mystique permet un retour sans risque de séquelle.
- Le mystique ne peut ramener qu'une âme à la fois.

Un autel de vie, c'est quoi?

Pendant les festivités de l'Arbre de Vie, votre personnage et la compagnie qu'il accompagne ont été répartis dans un campement, avec d'autres compagnies. Toutes les compagnies partageant un campement doivent participer à l'élévation d'un autel à la mémoire des disparus, à un endroit du campement. Un autel est considéré ACTIF tant que *sa bougie terracotta (fournie par l'organisation, clairement identifiée comme time-in)* est allumée. Seuls les mystiques peuvent allumer ou éteindre les bougies d'un autel de vie, après un court rituel (1 sablier, 3 minutes). Chaque autel doit être sanctifié au début des festivités par un rituel de 5 sabliers (15 minutes) minimum pour pouvoir être activé pour la durée des célébrations, qui sont ouvertes par une procession religieuse visant à partager l'essence de l'Arbre de Vie avec tous les pèlerins. Les rituels de sacralisation des autels de vie de campement doivent être faits pendant le passage de la procession, l'ensemble des autels ne devenant actifs qu'au retour de la procession à l'Arbre de Vie, une fois le cercle fermé.

Que faire si l'autel de vie est INACTIF?

À défaut, l'esprit se tournera soit vers un autre autel, soit vers l'Arbre de Vie. Les mystiques peuvent s'opposer au retour d'un esprit via **leur autel de vie de campement**, en pointant l'esprit à chasser du doigt et en lui intimant l'ordre "Je te bannis de cet autel! BANISHED!", obligeant ainsi l'esprit à reprendre sa quête d'autel de vie (les mystiques ne peuvent bannir un esprit que de l'autel de vie de LEUR campement, chaque âme doit être chassée individuellement, à raison de max 3 âmes pour 1 sablier, soit une âme par minute). Si au bout d'une heure votre âme n'a toujours pas rejoint votre corps, elle se dissout dans l'éther et c'en est fini pour vous (Éradication).

Et si mon personnage est éradiqué?

Si votre personnage est éradiqué, il est mort définitivement. Le joueur doit donc retourner à sa tente et changer de costume pour incarner un nouveau personnage. Il n'est pas nécessaire d'en aviser l'organisation ou les spectres, il suffit simplement de retourner en jeu avec son nouveau personnage.

La Magie

Les séquelles laissées par le Prophète de Cristal sont encore bien visibles, jusque dans la pratique de la magie. Traditionnellement, l'art subtil du tissage se pratique à l'aide d'un cercle réceptacle et de pierres de vie, mais la retenue exercée par les fidèles du Prophète de Cristal a rendu ces pierres rares. Aujourd'hui, la magie doit faire l'objet d'une quasi-totale redécouverte.

Les sorts se présentent le plus souvent sous la forme de parchemins dont la taille varie avec la difficulté du sort (*A5 pour un sort de niveau 1, A4 pour un sort de niveau 2 etc*). Il incombe au joueur de créer ces parchemins. Le joueur est libre de choisir le support ainsi que la représentation du sort (des mots, des dessins...) mais cette représentation doit être explicite (on doit comprendre de quel sort il s'agit en le regardant). Il est coutumier pour les tisseurs de rassembler leurs sorts dans un support qui leur est propre, comme un grimoire. Pour lancer un sort, le tisseur doit avoir son parchemin de sort sur lui, user de pierres de vie pour lancer le sort ou utiliser la charge de son fétiche. Si le sort réussit, le tisseur peut alors lancer distinctement son INJONCTION (une formule en appelant à une déité tutélaire pour obtenir un effet, ex : Par la FORCE de CARAN, que le poids des justes te cloue au sol !) puis l'annonce du sort (ici, GLUE). La cible doit alors exécuter le sort tel que décrit dans l'injonction (dans notre exemple, les pieds de la cible sont collés au sol).

Lancer un sort se présente TOUJOURS sous la forme d'une injonction "Par (Attribut divin) de (Nom du dieu tutélaire) que (formulation libre) te (effet du sort) + ANNONCE".

Les effets de sorts et annonces sont imposés par l'organisation et ne peuvent être inventés. Le reste est libre d'interprétation.

Lancer un sort avec un fétiche

Chaque sort appris peut être lié à un fétiche qui lui est propre et qui représente symboliquement le sort en question. Le tisseur doit brandir ce fétiche au-dessus de sa tête afin de pouvoir lancer son sort et prononcer distinctement l'INJONCTION suivie de l'ANNONCE. Si un tisseur maîtrise 3 sorts différents, il devra se confectionner 3 fétiches différents. Chaque fétiche dispose d'une charge et permet de lancer le sort une fois (avant rechargement). Un fétiche se recharge par la consommation de pierres de vie (autant de pierres de vie que le niveau du sort). Les pierres utilisées pour la recharge d'un fétiche n'ont pas besoin d'être lancées, elles sont intégralement consommées sans possibilité d'être réutilisées. Elles sont considérées comme détruites et doivent être remises à un arbitre dès que possible. On ne peut porter que trois fétiches maximum sur soi.

Remarque :

- Les tisseurs commencent le jeu avec leurs fétiches chargés.
- Lorsque vous jouez l'apprentissage d'un nouveau sort, n'hésitez pas à y inclure la fabrication du fétiche symbolique lié à ce sort.
- Les fétiches sont liés au tisseur, ils ne fonctionnent pas avec d'autres personnes (impossible de se les passer).
- La nature magique des sorts est indubitable pour tous. Personne ne les prend pour des mécanismes technologiques par exemple.

Lancer un sort avec des Pierres de Vie

Si un mage arrive à mettre la main sur des Pierres de Vie, il peut les utiliser afin de lancer les sorts qu'il connaît ou bien encore pour charger ses fétiches. Les sortilèges lancés au moyen de pierres de vie ne sont pas limités dans leur utilisation (autrement que par l'utilisation des pierres).

Pour lancer un sortilège, le tisseur doit jeter des pierres de vie dans un cercle d'au moins 30 cm de diamètre. Dessiné, peint ou cousu sur du tissu, du bois ou dans tout autre matériau, le cercle de pouvoir est un attribut du tisseur. Pour réussir le lancement d'un sortilège, le nombre de pierres de vie positives (face blanche) doit être égal au niveau du sort en question. (Ex. : réussir à lancer un sort de niveau 3 nécessite 3 pierres de vie positives lors du jet). Si le nombre nécessaire de pierres de vie positives n'est pas atteint lors du jet, le sortilège échoue et rien ne se passe. Il faut alors reprendre la procédure de lancement depuis le début.

Un tisseur peut jeter autant de pierres de vie qu'il le désire lors du lancement d'un sortilège afin d'augmenter ses chances de succès. Toutes les pierres de vie qui tombent sur la face négative lors d'un jet sont perdues, que le sortilège réussisse ou échoue. Le pouvoir des pierres est consommé et elles disparaissent (le tisseur les place dans une bourse TO et les remet à un Spectre dès que l'occasion se présente (bien séparer les pierres de vie utilisées de celles encore utilisables). Les pierres de vie qui tombent sur la face positive peuvent être réutilisées. Le tisseur ne peut faire qu'un seul jet par sortilège. La gestuelle du lancement des pierres de vie est entièrement TI. Le sortilège est lancé quand le nombre nécessaire de pierres de vie positives se trouve dans le cercle.

Remarque :

- User d'un fétiche dispense de l'utilisation de pierres de vie au moment de lancer le sort

A la création, chaque tisseur peut choisir entre:

- 3 sorts de niveau 1
- 1 sort de niveau 1 & 1 sort de niveau 2
- 1 sort de niveau 3

Liste des [sorts disponibles à la création](#) page 29.

C'est quoi, une pierre de vie?

Les pierres de vie sont des galets de tailles différentes renfermant de l'énergie magique, qui possèdent tous une face blanche, positive, et une face noire, négative. Ces pierres de vie sont des objets TI et peuvent donc être trouvées, échangées, ramassées, etc.

Pratiquer un Rituel ou une Messe

Les rituels sont des espaces libres d'interprétation pour la ferveur religieuse. Ces moments de partage groupés qui peuvent aller du recueillement à l'exaltation, sont généralement portés par les prêtres et les mystiques. Un rituel (ou une messe) n'est considéré comme tel que s'il dure un minimum de 5 sabliers (15 minutes) et regroupe au moins 10 personnes, dont 1 mystique. Lors de ces rituels, il est de coutume de s'abandonner à la générosité des dieux, si ceux-ci décident de répondre à la prière, mais il se raconte que certains mystiques connaîtraient des procédés, perdus pendant la purge de l'Empire d'Or, pour faire plier la générosité divine dans leur sens...

L'organisation laisse libre court à l'interprétation des participants des rituels, et vous encourage vivement à vous montrer créatifs et spectaculaires!

L'Équipement

Choisir son arme est un privilège de seigneur. Sur les terres de Tanak, c'est plus souvent ton arme qui te choisit, quand tu ne prends pas la première que tu trouves. L'opportunisme faisant loi, que ce soit un gourdin assemblé de bric et de broc ou la légendaire épée à deux mains de papi, sur les routes de Tanak, chacun combat avec ce qu'il trouve, glane, ou fait faire, pour ceux qui en ont les moyens.

Tous les personnages peuvent manier tous les types d'armes !

Les Armures

Pour se protéger, il est possible de revêtir des armures. Elles se répartissent en différentes catégories :

- Armure légères (cuir souple, gambison) : 1 point d'armure, +1 au score de bagarre.
- Armure intermédiaire (cuir rigide) : 2 points d'armure, +1 au score de bagarre.
- Armure lourde (mailles ou plate) : 3 points d'armure.
- Armure très lourde (mailles et plate superposées) : 3 points d'armure, protège contre le perce-armure (annonce THROUGH) .

Chaque armure doit faire l'objet d'un entretien par jour, si combat, pour garder ses propriétés protectrices (voir le paragraphe "[Réparation d'objet](#)"). Les points d'armure comptent comme des points de vie en ce qui concerne les coups portés avec des armes.

Remarques:

- **Seuls les personnages** ayant choisi l'archétype **Guerrier** peuvent porter des armures de plaque (lourdes) ou la superposition de la maille et de la plaque (armure très lourde). Ils sont également les seuls à pouvoir utiliser des pavois (boucliers faisant plus d'un mètre de diamètre ou sur une de ses longueurs).
- La résistance à l'annonce THROUGH (Annonce RESIST) ne vaut **que** si l'armure très lourde est en **métal**, le coup comptant néanmoins comme une touche à l'armure.

!\ Attention, porter une armure rend impraticables la magie, le mysticisme, l'érudition et l'artisanat.

!\ Attention, porter une armure lourde ou très lourde rend impraticable la bagarre (pour des raisons de sécurité).

Jouer avec une arme à feu

Les pistolets à projectiles de type NERF sont INTERDITS. Votre pistolet doit être Time-inisé. Les tirs s'effectuent au coup par coup, avec une action de recharge d'1 minute ($\frac{1}{3}$ de sablier, vous pouvez donc effectuer un tir par minute). Pour tirer, vous pointez du doigt (et de votre arme) votre cible, l'interpellez pour attirer son attention, et tirez. Si l'amorce se déclenche, le coup part, perce l'armure (et/ou le bouclier) et la cible subit 1 point de dégât au torse (Annonce: THROUGH). Si l'amorce ne se déclenche pas, le pistolet est enrayé et doit être nettoyé pendant 1 minute ($\frac{1}{3}$ de sablier) avant de pouvoir être chargé à nouveau (2 minutes, donc $\frac{2}{3}$ de sablier avant un nouveau tir si enrayement). Les personnages peuvent porter autant de pistolets qu'ils le souhaitent (ou peuvent). Il est interdit de frapper avec une arme à feu! Pour les munitions, l'organisation impose des bandes de PAPIER avec amorces, les amorces en plastique étant interdites (exemple de munitions autorisées: <https://www.maskworld.com/fr/produits/accessoires/armes/jouets/munitions-100-coups-pour-pistolet-jouet-20-rouleaux>)

Jouer avec un arc

Les archers doivent **impérativement** faire homologuer leur matériel **et** leur maniement de l'arc via un test d'archerie, dont l'horaire sera communiqué. Si vous souhaitez être archer, nous vous conseillons d'être attentifs car **sans homologation, il vous sera interdit de manier un arc!** Les archers sont responsables en tout temps et toute occasion de leur matériel et de la sécurité liée à son utilisation! Pour l'homologation **des armes de trait**, l'organisation se réfère aux critères présentés par la BWAT

<http://www.larp.be/wp-content/uploads/2019/05/BWAT-maj2018-2.pdf>, paragraphe “Armes à distance”. Les traits et flèches frappent en perce-armure (Annonce: THROUGH).

Jouer avec une arme de siège

Les armes de siège utilisant du gaz sont interdites, ne sont autorisées que les armes reposant sur un système d'air comprimé ou avec un élastique. Les artilleurs (*responsables/propriétaires TO de la machine*) doivent **impérativement** faire homologuer leur matériel et le maniement de leur arme via un test de tir (tir direct sur le propriétaire de l'arme à 2 mètres, puis évaluation des dégâts), dont l'horaire sera communiqué. Si vous souhaitez jouer avec une arme de siège, nous vous conseillons d'être attentifs car **sans homologation, il vous sera interdit d'utiliser votre arme!** Les artilleurs sont responsables en tout temps et toute occasion de leur matériel et de la sécurité liée à son utilisation! De ce fait, même si tout le monde peut manier n'importe quel type d'arme, **vous ne pouvez utiliser une machine qu'avec le consentement du propriétaire TO de celle-ci.**

Toute arme de siège doit être munie de **deux fanions rouges** faciles à enlever et remettre d'une taille minimale de 20cmx20cm. Un de ces fanions doit être attaché au cadre de l'arme, l'autre à l'arme elle-même. Le fanion attaché au cadre représente la possibilité de mouvement de l'arme. Si votre arme perd ce fanion, elle est bloquée sur place jusqu'à ce qu'elle soit réparée. Le fanion attaché à l'arme représente la capacité de tir. Une arme qui perd ce fanion est considérée endommagée et ne peut plus tirer jusqu'à ce qu'elle soit réparée. Les fanions peuvent être volés (machines sabotées), et les machines réparées en combat. Enlever un fanion (saboter une arme de siège) prend 15 secondes, tandis que remettre un fanion (réparer une arme de siège) prend 2 sabliers (6 minutes), le personnage devant être concentré à sa tâche, celle-ci devant se jouer pendant toute la durée. Si l'action est interrompue, elle reprend là où elle s'était arrêtée. Les fanions doivent rester sur place et non être emportés par le saboteur.

Le maniement d'une arme de siège, de son déplacement à son tir en passant par sa recharge ou sa visée, requiert 3 personnes. Charger une arme pour un tir prend 1 sablier (3 minutes). Les tirs au canon ou à la baliste sont directs et touchent à COMA. Les projectiles des trébuchets et catapultes doivent être tirés en cloche et touchent à COMA dans une zone de 3 mètres de diamètre autour de leur impact au sol. Les projectiles d'armes de sièges ne peuvent être parés ou bloqués et touchent obligatoirement tout ce qu'ils rencontrent jusqu'à leur immobilisation complète au sol.

Chaque camp qui possède des armes de siège doit posséder une « caisse de munitions » contenant une infinité de munitions. Cette caisse est à réaliser par les joueurs et doit faire 400 x 330 x 205mm (la taille d'un casier de bière). Il est obligatoire de rester en contact (dans un rayon de 3 mètres) avec la caisse de munitions pour pouvoir tirer à l'arme de siège. La caisse de munitions est un objet TI qui peut être volé. Si la caisse est volée, il devient impossible de tirer. Attention, une caisse de munitions explose si elle est touchée par un tir d'arme de siège, toute personne dans les 3 mètres autour de la caisse de munitions subit l'annonce Strike Down, les armes de siège dans les 3 mètres perdent 1 de leurs 2 fanions. Si un camp perd sa caisse de munitions, elle en récupère une automatiquement l'année suivante. Il est possible pour un camp d'acheter/fabriquer en TI une caisse de munitions durant l'évènement.

Fabrication et Réparation d'Objets

Fabrication à partir d'une recette ou d'un plan:

Les artisans ne peuvent rien produire de viable sans suivre une recette ou un plan. Chaque artisan dispose de certaines recettes ou plans inhérents à la pratique de son artisanat dès sa création (*voir annexe [Artisanat](#)*). Les recettes, ou plans, doivent figurer sur un format adéquat à leur complexité (*A5 pour une recette de niveau 1, A4 pour une recette de niveau 2 etc*). Il est de coutume pour les artisans de rassembler leurs recettes dans un carnet, ou une encyclopédie. Une fois les composants rassemblés, l'artisan doit s'adonner à un jeu de confection de 5 sabliers (15 minutes), le mettant en scène déployant ses talents de fabrication. Les composants sont consommés, et l'artisan reçoit le produit fini (procéder à l'échange à l'Etendard).

Fabrication inspirée:

Il vous est possible de tenter de fabriquer de petits objets visant à vous donner des avantages sur les autres. Qu'il s'agisse de composer un parfum enivrant pour vous rendre plus galant, d'un alcool qui vous enivre et endure vos poings, de rafraîchir le chapeau-grigri légué par papi ou autre, il vous est permis de tenter des confections de votre cru, et ce moyennant la dépense cohérente de ressources avec votre objet, dont la principale doit être rare, et le concours de l'artisan approprié. L'objet fabriqué, sa recette, une courte note expliquant votre jeu de confection et les ressources utilisées doivent être mis dans un sac identifié à votre nom Time-In et déposé à l'Etendard. Vous pourrez venir le récupérer dans la demi-journée suivante. Dans le cas des objets de votre cru, la réussite n'est pas garantie, et les effets de jeu sont déterminés par l'organisation en cas de réussite. Dans ce dernier cas, une note cachetée par l'organisation décrira les effets. **Ces objets peuvent être volés**, ils doivent donc toujours rester en zone time-in, et porter sur eux le symbole time-in (*le symbole infini: ∞*). Vous ne pouvez porter que 3 objets d'inspiration actifs en même temps.

Remarque:

- Les objets d'inspiration doivent faire l'objet d'un entretien, et doivent donc être réparés une fois par jour s'ils sont utilisés
- Exemples d'effets: +1 en bagarre, +1 en galanterie, +1 fétiche porté etc.

Réparation:

Réparer un objet demande beaucoup moins de composants que de le créer. Pour réparer un objet, vous devez vous rendre chez un artisan capable de réparer votre objet avec 1 ressource du composant majoritaire de votre objet (cuir pour une armure de cuir, acier pour une arme etc.). L'artisan doit ensuite jouer la réparation pendant 3 sabliers (9 minutes) pour 1 objet.

Cas des réparations journalières:

- Les réparations journalières demandent moins de matière première. Une unique ressource (cuir pour les armures de cuir, métal pour celles en métal) est nécessaire pour réparer toutes les pièces d'une même armure, même si l'artisan doit tout de même y consacrer un certain temps (5 sabliers, 15 minutes).
- Un équipement touché par CRUSH est instantanément inutilisable et nécessite une réparation individuelle.

Apprentissage

Pour son 3e cycle, Ragnarok a voulu rendre possible l'apprentissage de talent "à la carte", c'est-à-dire pouvoir progresser en apprenant même certains talents d'un autre archétype que celui que vous avez choisi à la base. Il est évidemment toujours possible de simplement s'améliorer dans le domaine de son archétype de base.

Il existe deux types d'apprentissages.

Archétype et talents cachés

Vous ne pouvez acquérir qu'un seul niveau d'archétype par an. L'apprentissage est joué lors d'un opus, les capacités étant acquises pour l'année suivante. Perfectionner votre archétype de base pour en apprendre de nouvelles capacités vous demandera de trouver un maître dans votre domaine pour vous les enseigner. Vous pouvez apprendre les bases d'un autre archétype auprès d'un joueur qui les maîtrise déjà (voir tableau).

Acquisition des bases d'un Archétype	
Archétype	Enseignement des bases
Erudit	Soigner 1 PV / 1 sablier, jusqu'à 1 PV / loc
Guerrier	+1 PV / torse
Mystique	Voir les esprits
Artisan	Une spécialisation d'artisan, chaque craft coûte 1 ressource commune supplémentaire
Tisseur	Capacité à lancer des sorts, peut apprendre 1 sort de niveau 1

Remarque:

- Si vous avez déjà acquis les bases d'un archétype et que vous consacrez une année supplémentaire à approfondir cet archétype, alors vous débloquez la totalité de l'archétype (niveau 1, voir page 7-8).
- Un maître peut avoir plusieurs apprentis.
- La participation à certains scénarios peut vous permettre de gagner un talent caché, plus rare, cumulable avec votre apprentissage annuel.
- Les apprentissages de talent caché nécessitent que l'on y consacre une année entière pour être maîtrisés. Vous ne pouvez utiliser le talent appris que l'année suivante, on considère le jeu TI d'apprentissage comme l'initiation.

Sorts et recettes

Les sorts et recettes ne sont pas des talents mais il faut être artisan ou tisseur pour pouvoir les apprendre et les utiliser. Apprendre à réaliser une recette peut se faire de deux façons :

- **La première méthode** consiste à réaliser trois tentatives infructueuses témoignant des progrès réalisés dans la confection de l'objet, l'artisan est finalement capable d'en créer une version de qualité. De la même manière, le tisseur est finalement capable de maîtriser son sort après 3 essais infructueux.

Remarques :

- Chaque recette ou sort doit être appris à partir d'un plan ou d'un parchemin.
- Chacun des essais doit être joué en TI
- Les consommables doivent être dépensés pour chacun des essais.
- L'apprentissage d'un sort demande la même assiduité, à savoir trois tentatives infructueuses (via consommation de pierres de vie), avant que le sort ne soit considéré comme acquis.
- **La seconde méthode**, quant à elle, consiste à s'exercer tout au long de l'année, pour être fin prêt au début des prochaines festivités (*nous considérons alors que les ressources sont dépensées dans l'année et n'ont donc pas à être défaussées*). Cette méthode ne fonctionne que pour un maximum de 3 sorts ou 3 recettes entre deux opus.

Ressources de jeu

Votre personnage sera sûrement amené à posséder et échanger des ressources. Toutes les ressources sont symbolisées par une bourse rembourrée en satin, dont la couleur dépend de la ressource, à laquelle est accroché un jeton indiquant de quel type de ressource il s'agit. Une ressource n'est valable **que si les deux éléments sont ensemble** (la bourse + le jeton). Si l'un des deux manque, la ressource n'est plus échangeable (et doit être remise à un arbitre). Les ressources servent non seulement à fabriquer des choses mais aussi de monnaie de troc pour les transactions. Les ressources ont une durée de validité illimitée et peuvent être conservées d'année en année par les personnages jusqu'à ce qu'elles soient utilisées.

La Monnaie

Votre personnage manipulera également de la monnaie, qu'elle soit sous forme de pièces ou de billets. Les anciennes monnaies (oboles, dricks, sesquins, etc) ont aujourd'hui une valeur toute relative et très fluctuante puisque plus aucune des anciennes nations ne garantit les taux de change. Bien que l'Empire d'Or soit en retraite, les poussières ont toujours cours, pour ceux qui les prennent. Nombreux sont ceux à vouloir imposer leur monnaie comme nouvelle référence, sans y parvenir jusqu'à présent, le troc demeurant le moyen d'échange le plus utilisé.

Autres Consommables

Votre personnage pourra aussi fabriquer, posséder et utiliser des consommables. On désigne sous cette appellation tout ce qui produit un effet de jeu lorsqu'il est utilisé, comme les potions, les remèdes, les poisons, etc. Tous ces produits n'ont qu'une seule et unique utilisation (les tickets qui les accompagnent doivent être déchirés et jetés à la poubelle une fois la ressource utilisée, non sur le sol).

Les Récoltes

A la faveur de contacts locaux amicaux, il pourra vous être permis d'aller glaner quelques ressources alentour. Chaque expédition se fait sous la supervision d'un guide local, et en fonction de ses disponibilités (c'est qu'il n'a pas que ça à faire, que de guider des visiteurs dans ses meilleurs coins à champignons!). Ce sera à votre personnage de se renseigner et de sympathiser avec les bonnes personnes. Lorsque vous partez glaner, assurez-vous d'avoir les outils qui correspondent à la ressource que vous souhaitez glaner, il y a peu de chance que miner à l'épée rencontre un franc succès...

Soyez cohérents et rôle-play, une hache pour bûcheronner, une pioche pour miner, une serpe pour glaner, etc.

Matières premières	Matières précieuses
Bois (jeton brun clair)	Bois précieux (jeton brun foncé)
Roche (jeton gris clair)	Gemme (jeton gris foncé)
Céréale (jeton jaune clair)	Orge brassicole (jeton jaune foncé)
Poisson (jeton bleu clair)	Graisse de mammifère marin (jeton bleu foncé)
Végétal (jeton vert clair)	Plante rare (jeton vert foncé)
Fruit (jeton rouge clair)	Fruit exotique (jeton rouge foncé)
Gibier (jeton mauve clair)	Fourrure (jeton mauve foncé)
Minerai (jeton noir)	Minerai d'argent (jeton argenté) ou d'or (jeton doré)

Géopolitique

Si certaines nations sont établies depuis des lustres, elles ont tout de même peiné à préserver leurs frontières. Le monde est dans une période de changement, ce qui amène certains territoires aux limites floues à être le sujet de disputes et revendications.

Territoires

Définition

Chaque case de la carte représente un territoire, c'est une zone géographique avec ses avantages et ses inconvénients. On ne saurait que trop vous conseiller de vous renseigner avant de prendre la tête d'un territoire lorsqu'on en est pas originaire.

Chaque territoire convenablement administré produit des ressources dont l'abondance varie. Ces ressources vous seront remise en début de jeu par l'organisation

Revendications territoriales

Procédure

Lors du **Grand Rassemblement** organisé dans la **Cité de l'Arbre**, les joueurs peuvent :

- **Revendiquer** un territoire
- **Défendre** une revendication
- **Contester** une revendication existante

Les démarches s'effectuent devant le **Sénat**, qui publie une **liste officielle des territoires revendicables**.

Acte de revendication

Pour revendiquer un territoire :

- Il faut constituer un **groupe de 15 signataires** minimum
- Un **acte de revendication** doit être déposé
- Un **administrateur** ne peut gérer **qu'un seul territoire**

Contestation

Si un ou plusieurs groupes contestent une revendication :

- Un **acte de contestation** est déposé
- Le Sénat organise un **débat ou des épreuves**
- Le Sénat acte le **légitime ayant droit**

Évolution politique

Création d'une Nation

Lorsque **quatre territoires contigus** s'unissent par un système politique commun (alliance, vassalité, tyrannie, etc.), ils peuvent se déclarer comme **Nation**.

Une Nation obtient :

- Le droit de **tenir une ambassade** dans la **Cité Sainte** (soumis à conditions : cadastre, implantation...)
- Le droit de se doter d'un **étendard** : un symbole visible à distance (utilisé lors de batailles, cérémonies, rituels), pouvant servir de **réceptacle magique ou rituel**

Intentions et projets annuels

À la fin de chaque célébration, chaque groupe (minimum 15 personnes) peut déposer une **intention pour l'année suivante**.

Exemples :

- Déplacement d'un chariot via **lettre de change**
- Lancement d'un **chantier pour un chef-d'oeuvre architectural**
- **Exploration ou cartographie** d'un territoire

Les intentions peuvent avoir des **conséquences positives ou négatives** selon leur nature et leur réussite. Prenez le temps de vous renseigner sur ce qui est possible, de vous attirer les bienfaits d'autres nations, groupes ou personne ayant de l'expérience dans le domaine

Chefs-d'œuvre architecturaux

Un territoire peut entreprendre la construction d'un **Chef-d'œuvre architectural** : une création monumentale emblématique (ex. : pyramides de l'Empire d'Or, cathédrale de Saumure des Illiens, murailles impériale Teuts).

Conditions

- Une intention doit être déposée pour initier le chantier
- L'organisation fournit ensuite :
 - Le **coût du projet**
 - La **marche à suivre**
- Un **plan au format A0** est obligatoire (voir règles des plans d'artisans)

△ Un territoire seul ne peut soutenir un tel projet : il faudra commercer, négocier et attirer les artisans nécessaires.

Ressources

Ressources de construction

Lorsqu'un territoire produit un important **excédent**, il le reçoit sous forme de **lettres de change** transportables uniquement via **intention**.

Ces ressources ne peuvent être :

- Ni scindées
- Ni converties en matières premières ou matières précieuses

Elles servent uniquement à la **construction de chefs-d'œuvre** (académie, cathédrale, forteresse...).

Nom	Description
Bois d'œuvre	Matériau essentiel pour les structures
Pierre de taille	Élément de construction durable
Vivres	Nécessaires à la main-d'œuvre
Bières	Ressource sociale et logistique
Tissu	Pour décorations, vêtements, bannières
Ferronnerie	Outils, structures métalliques
Orfèvrerie	Élément de luxe, ornements, rituels

Attaques de campement

Les attaques entre campements vous avaient quelque peu manqué ? Parfait, à nous aussi ! L'organisation ayant à cœur de proposer une expérience complète à ses joueurs et espérant que la définition de ce cadre contribuera à encourager les gestes audacieux, nous implémentons cette année des mécaniques de défense et de prise de campement. Chaque campement individuel peut faire l'objet d'une attaque. L'entrée de votre campement doit pouvoir accueillir des escarmouches, en respect avec les règles de sécurité. Pour rappel, la sécurité prime toujours sur le jeu ! Soyez vigilants vis-à-vis des tendeurs, et cohérents dans la dépense de moyens (il n'est peut-être pas utile de mobiliser 300 personnes pour débouter une dizaine de défenseurs). Prêtez toujours attention à ce qui vous entoure pour éviter les accidents.

- *Pour les combats de plus grande envergure, plusieurs larges espaces s'offrent à vous entre les différents camps. N'ayez pas peur de les utiliser !*

Un mot sur l'enceinte

La responsabilité de délimiter un camp ainsi que les moyens mis en œuvre et structures éventuellement employées est à charge des joueurs. Pour rappel, si structure il doit y avoir, elles doivent être autoportées, puisqu'il est interdit de faire des trous d'un diamètre supérieur à celui d'une pièce de 2€ dans le champ. Les structures feront l'objet d'un examen minutieux lors de la tournée des arbitres, avant le jeu.

- Dans la logique de conserver un maximum d'immersion, ce que vous voyez est ce que vous avez en face de vous. Une corde est une corde, un mur est un mur. Si on ne peut pas franchir la corde en passant dessous ou dessus pour des raisons de sécurité, on peut se battre/tirer au travers.

Engagement du combat

Les attaquants doivent prévenir un spectre de leur intention si possible avant leur attaque. En cas d'attaque spontanée, c'est à l'un des attaquants d'aller prévenir un spectre. Soyez toujours maîtres de vos assauts!

Fin du combat et épilogue

Le combat se termine si tous les défenseurs sont morts ou constitués prisonniers, ou si les attaquants sont morts ou abandonnent l'attaque. Si les attaquants sont vainqueurs, ils peuvent constituer prisonniers ou achever les personnages (DEAD), et fouiller le campement (uniquement les zones time-in). Pour rappel, aucun objet de jeu ne peut être conservé dans un lieu time-out.

La Fouille et le Vol

Fouiller quelqu'un prend 1 sablier (3 minutes). Il faut que la victime reste immobile durant la durée du sablier, et le fouilleur doit rester concentré. **La fouille doit être simulée sans contact physique entre les participants.** Au terme du sablier, la victime doit donner toutes ses possessions time-in au voleur.

N'importe qui peut s'improviser voleur à la faveur d'une inattention. Tout le monde peut voler, mais ne sont volables que les objets time-in, clairement identifiés comme tels (monnaie, ressources, bourses de velours noir, objet marqués du symbole de l'infini) ! Il est interdit de mettre des objets de jeu en zone time-out! Il est interdit de saccager/dégrader (que ce soit un lieu ou un costume) lors d'un vol! Nous faisons confiance à nos participants pour pratiquer l'art du vol avec bon sens et dans le respect des victimes. *Voler ne demande qu'une opportunité, de l'audace et du talent. Merci d'avoir l'élégance d'Arsène Lupin (ou à tout le moins d'essayer!)*

Le cas des coffres: il est possible de stocker tout objet de valeur time-in dans un coffre time-in dans un endroit de votre camp time-in, verrouillé par un (ou plusieurs) cadenas time-in. Il est interdit de déplacer le coffre! Mais, si vous êtes armé des **outils adéquats**, il est possible de tenter de crocheter le cadenas (1 sablier, 3 minutes).

Le cas particulier des objets enchantés:

Certains objets sont hors du commun. Ils se signalent par la présence d'une petite bourse de velours accrochée à eux. Ces objets pouvant appartenir à des joueurs (ex: objet d'inspiration), ce n'est pas l'objet qui doit être volé mais la petite bourse de velours. Un enchantement ne peut se transmettre qu'à un objet équivalent (ex: une épée pour une épée).

Remarque: *La couleur de la bourse en velours détermine la nature de l'équipement*

- noir : enchantement
- vert : maladie (seuls les érudits peuvent ouvrir la bourse, qui n'est pas volable).

L'Éthylisme

Les célébrations de nouvelle année, sur Tanak, ne manquent pas de libations, et nombreux sont ceux à s'être éveillés avec une gueule de bois de tous les diables! En effet, les brasseurs savent y faire, et il est connu qu'ils ont la main leste, les bougres! Chaque boisson préparée par un brasseur plonge doucement (ou pas!) celui qui la consomme dans un état d'éthylisme plus ou moins avancé. Certaines boissons enivrent plus rapidement que d'autres. Après consommation d'un nombre de verres qui dépend de la boisson bue, le brasseur fait piocher une carte de biture de son deck au personnage enivré, qui doit jouer les effets indiqués sur sa carte pendant 15 minutes.

Voir les boissons et leurs effets paragraphe "[Brasseur](#)"

Remarque: Les cartes bitures et gueule de bois sont cumulables. Bon amusement.

Assommer, Entraver, Torturer, Égorger, Achever

Des décennies de nomadisme et de clandestinité ont rendu le peuple un peu filou, mais surtout débrouillard, par la force des choses, et opportuniste. Tout le monde sait qu'un bon coup bien placé derrière la tête avec le pommeau d'une dague ou équivalent (annonce PAF) fait s'écrouler même le plus vociférant des barbares, plus sûrement que n'importe quelle gnôle! La seule façon de s'en prémunir, c'est de porter un casque!

Assommement, annonce: PAF. La cible est assommée pendant 2 sabliers. Assommer n'inflige aucun dégât. Si la cible reçoit des dégâts, elle se réveille.

Survivre, sur les terres de Tanak, c'est parfois se protéger de son prochain. Nombreux sont ceux à avoir appris à entraver, à attacher ensemble les membres d'une personne deux par deux. Une personne entravée qui n'est pas gardée parvient à défaire ses entraves et à s'enfuir en 30 minutes. *Le jeu de l'entrave doit rester consensuel, ne gardez pas de prisonnier sans leur proposer de jeu ou en leur*

*imposant trop d'inconfort trop longtemps! **Pour des raisons de sécurité, l'entrave doit pouvoir être ôtée (en time-out) par la victime, elle ne peut pas représenter un risque pour la sécurité du joueur.***

De la même façon, nombreux sont ceux à vouloir s'improviser Tourmenteur sur le tas, mais rares sont les experts à pouvoir soutirer de véritables aveux.

*Une scène de torture peut être jouée ENTRE ADULTES CONSENTANTS, mais rien ne permet de garantir que le supplicié dise la vérité, à moins que la torture ne soit pratiquée par un **tourmenteur**. Nous invitons ceux qui souhaiteraient en apprendre davantage à se renseigner en jeu.*

Personne n'est à l'abri du meurtre d'opportunité, du coup de surrin bien placé, de la section de la jugulaire par un enfant des rues affamé... L'assassin doit obligatoirement approcher dans le dos de sa cible, poser une main sur son épaule, et mettre la lame de son arme devant la gorge de sa victime. A partir de cet instant, la situation devient une *prise d'otage*. Craignant pour sa vie, la cible ne peut pas tenter de lutter, de se libérer ou de fuir par elle-même. Le seul moyen de faire perdre le contrôle de la situation au preneur d'otage sans risquer la vie de la cible est de le soumettre à certains sorts (sleep, paralyse, disarmed, command). Le preneur d'otage qui effectue un geste d'égorgement **complet** (passage de l'arme devant le cou, d'une oreille à l'autre) annonce DEAD. Le port d'un gorgerin en plaque ou cuir rigide qui protège factuellement le cou de la victime protège efficacement son porteur de ces attaques sournoises.

Remarque: Le contact du latex avec la peau est INTERDIT pour éviter tout risque de brûlure.

On ne peut pas fouiller quelqu'un qui vient d'être égorgé, mais un assassin peut fouiller sa victime pendant la *prise d'otage*.

Remerciements: À Eve-Oniris ainsi qu'aux Légendes d'Hyborée pour la mécanique originelle.

Enfin, achever un personnage se fait en simulant l'action par égorgement ou autre, geste s'accompagnant de l'annonce DEAD. Le personnage achevé se relève alors sous la forme d'esprit et doit se rendre à l'autel de vie le plus proche. Pour être achevé, un personnage doit être soit à la merci de son bourreau, soit déjà aux portes de la mort (en état de COMA). *Soyez cohérents et fair-play. Si un joueur mime votre mise à mort, jouez-le.*

La Galanterie

La pratique du jeu de galanterie est INTERDITE aux mineurs d'âge, quelle qu'en soit la raison et ce, même si le/la mineur(e) est consentant(e)! Il appartient aux responsables légaux des mineurs présents sur site de faire connaître, comprendre, et appliquer les règles pensées pour leur propre sécurité aux plus jeunes, tout comme il appartient à l'ensemble des joueurs de respecter les règles. Par conséquent, toute personne faisant participer un mineur d'âge aux galanteries sera bannie du site, en même temps que le mineur pris à y participer volontairement et consciemment malgré l'interdiction stricte de la pratique. L'organisation de Ragnarok ne souhaite en aucun cas se substituer à la justice et n'hésitera pas à faire appel aux autorités compétentes en cas de besoin. L'organisation n'a en aucun cas pour but d'empêcher des victimes de parler ou de demander de l'aide. Toute personne nécessitant de l'aide peut se rendre à l'étendard afin de recevoir une assistance.

L'acte sexuel est simulé par une série de trois manches de « pierre/papier/ciseaux ». Le nombre d'égalités définit le degré de satisfaction des partenaires. Les galanteries ne peuvent se jouer qu'entre joueurs consentants, ceux-ci décideront si leur personnage l'est aussi ou non.

Si la relation charnelle se fait avec plus de deux protagonistes, chaque partenaire joue à « pierre/papier/ciseaux » avec chacun de ses partenaires.

La personne avec le plus de victoires sur les trois manches décide de la façon dont se déroule le rapport. Cette décision doit rester consensuelle! Le gagnant ne peut pas imposer de jouer les conséquences d'un abus au perdant si celui-ci ne le souhaite pas !

Résultats:

- 1 à 2 victoires (sur 3 rounds) = le perdant doit une faveur au gagnant.
- 3 victoires (sur 3 rounds) = le perdant tombe amoureux du gagnant pour la durée des festivités.
- 3 égalités = les deux personnages tombent amoureux pour la durée des festivités.

La Bagarre

La bagarre permet de simuler des affrontements à mains nues ou de résoudre des épreuves de force (bras de fer, déplacer des objets lourds, enfoncer une porte, etc.).

Remarque:

- Nous insistons lourdement sur le fait que la bagarre est un système de simulation qui requiert de la maturité et de la prudence de la part des participants. À aucun moment de véritables coups ou des contacts physiques violents ne sont échangés par les protagonistes : la bagarre est jouée d'avance, il s'agit juste de la mettre en scène via role-play.
- Une bagarre peut éclater n'importe où, n'importe quand.

Les Points de bagarre

Les Points de bagarre représentent l'aptitude au combat à mains nues des personnages. Plus un personnage possède de points de bagarre, plus il est fort.

Tous les personnages possèdent des points de bagarre qui sont calculés comme suit :

- nombre de points de vie actuels au torse du personnage, auxquels on ajoute:
- +1 si votre personnage possède une ou plusieurs armes de bagarre TI (coup de poing, tabouret, pierre, petit couteau, etc.)
- d'autres effets trouvables en jeu

Déroulement d'une bagarre

La confrontation commence par une « empoignade » c'est-à-dire que le personnage qui veut initier une bagarre dépose sa main sur l'épaule de son opposant en lui disant « Bagarre ». Si l'opposant accepte la bagarre, il dépose à son tour sa main sur l'épaule de son adversaire et répond « Bagarre ». Les participants marquent ainsi leur accord mutuel de rentrer dans une situation de simulation de bagarre. Si un personnage ne souhaite pas rentrer dans une bagarre, il répond simplement « non pas de bagarre ». Une personne qui refuse de simuler une bagarre en subit cependant les effets en jeu et est considérée comme le perdant de l'affrontement. Si les deux protagonistes marquent leur accord durant l'« empoignade », la bagarre se déclenche et ils se murmurent à l'oreille leurs scores de bagarre respectifs. Celui qui annonce le plus haut score de bagarre est celui qui remportera l'affrontement à la fin de la simulation. Les participants sont libres de mettre en scène leur bagarre comme ils l'entendent tant qu'ils ne mettent pas les personnes ou les objets autour d'eux en danger. La durée de la confrontation doit être consensuelle entre les participants.

- Le vainqueur d'une bagarre ne subit aucune blessure et choisit ou non de blesser son adversaire.
- Le perdant d'une bagarre finit inconscient (hors de combat) pendant 2 sabliers et perd 2 points de vie qu'il répartit entre les localisations de son choix, sauf si le vainqueur lui fait comprendre qu'il n'est pas blessé.
- En cas d'égalité, les deux adversaires perdent tous les deux 2 points de vie qu'ils répartissent entre les localisations de leur choix.

Si une arme de mêlée est tirée durant une bagarre, ça devient une situation de combat classique. La bagarre est alors terminée sans gagnant ni perdant.

Les bagarres de groupes

Les bagarres peuvent parfois dégénérer en bagarre générale impliquant plusieurs participants.

La confrontation commence toujours par une « empoignade » et les participants marquent leurs accords. Ils annoncent chacun leurs points de bagarre. Les initiateurs de la bagarre annoncent “bagarre de groupe” et toute personne voulant se joindre à la bagarre pose alors la main sur l'épaule de celui qu'il souhaite soutenir et annonce “+ son propre score de bagarre”. Ce score s'ajoute alors à celui du belligérant soutenu. Une fois que tous les participants ont déclaré leur assistance, les belligérants qui ont commencé la bagarre annoncent le score de bagarre total de leur groupe.

Les participants sont libres de mettre en scène leur bagarre comme ils l'entendent tant qu'ils ne mettent pas les personnes ou les objets autour d'eux en danger.

- Chaque participant du groupe vainqueur ne subit aucune blessure.
- Chaque personne du groupe perdant la bagarre tombe inconscient (hors de combat) pendant 2 sabliers et perd 2 points de vie qu'il répartit entre les localisations de son choix, si le groupe vainqueur le décide
- En cas d'égalité, chaque personne des deux groupes perd 2 points de vie qu'il répartit entre les localisations de son choix.

Le BloodBall

Le BloodBall se veut un divertissement sportif et de roleplay pour tout public. Nous insistons sur le fait que ce sport se pratique principalement dans un esprit de roleplay, afin que tout un chacun, des joueurs au public, puisse s'amuser. Il ne s'agit pas véritablement d'une compétition sportive, mais d'un jeu de rôle qui simule un sport. Nous demandons donc aux joueurs, au public et aux arbitres de se donner à fond pour rentrer dans l'esprit du BloodBall, et de tâcher d'y intégrer un maximum de rôleplay (un bon rôleplay pouvant vous rapporter de l'expérience au même titre qu'une victoire).

Règles Time Out et sécurité

Un spectre ou l'arbitre est à tout moment autorisé à obliger un joueur à retirer tout ou partie de son armure, ou tout autre accessoire, s'il estime que cela présente un danger pour lui ou pour les autres. Chaque joueur de chaque équipe est muni d'une ceinture à laquelle sont accrochés trois foulards (un de chaque côté et un à l'arrière). Ceux-ci doivent être facilement arrachables par un autre joueur. Quand un joueur arrache un foulard, il doit CRIER à haute et intelligible voix « PLAQUAGE ! » s'il ne le fait pas, l'arbitre pourra siffler une faute. Le foulard ainsi décroché doit être lâché au sol près du joueur auquel il a été arraché. Un joueur qui se fait arracher un foulard doit jouer le contact (simuler un tackle, un plaquage, un coup de coude vicieux, etc...) en tombant au sol. Ce joueur doit impérativement raccrocher son foulard à la ceinture en se relevant.

Nous insistons lourdement sur le fait que le BloodBall requiert de la maturité et de la prudence de la part des participants. À aucun moment de véritables coups ou des contacts physiques ne sont échangés entre les protagonistes !

Les règles du Jeu de Ragnarok restent applicables tout le long du match, cependant, sur le terrain de Bloodball, un plaquage par foulard prévaut sur une bagarre, qui prévaut sur un combat armé.

Au moins un spectre est indispensable pour permettre une bonne sécurité lors d'un match.

NB : Les règles inhérentes au Bloodball ne s'appliquent QUE durant les matchs et QUE sur le terrain de Bloodball !

Annexe: règles time-in du Bloodball.

Sorts accessibles à la création

Rappel: À la création, chaque tisseur peut choisir entre

- 3 sorts de niveau 1
- 1 sort de niveau 1 & 1 sort de niveau 2
- 1 sort de niveau 3

Niveau 1	
Sort	Descriptif
Aveuglement	<p>Cible : un personnage visible et à moins de dix mètres. Injonction : <i>-de cécité t'accable</i> « blind ». Durée : 1 minute. Description : la cible ferme les yeux pour la durée du sort.</p>
Immobilité	<p>Cible : un personnage visible et à moins de 10 mètres. Injonction : <i>-te cloue au sol</i> « glue ». Durée : 1 minute. Description : la cible est incapable de décoller ses pieds pendant la durée du sort.</p>
Extinction vocale	<p>Cible : un personnage visible et à moins de 10 mètres. Injonction : <i>-te vole ta voix</i> « mute ». Durée : 1 minute. Description : la cible est incapable de parler pendant la durée du sort (cela empêche les tisseurs de jeter leurs sorts).</p>
Frayeur	<p>Cible : un personnage visible et à moins de 10 mètres. Injonction : <i>-mon visage te plonge dans l'effroi</i> « fear ». Durée : 1 minute. Description : la cible fuit le plus loin possible du tisseur, celle-ci ne peut en aucun cas revenir à moins de 10 mètres du jeteur de sort durant la durée du sort.</p>
Immunité aux poisons	<p>Cible : un personnage touché par le tisseur. Injonction : <i>-aux poisons, tu résistes</i> (annonce « resist » si l'on absorbe du poison ou si l'on se fait frapper par une arme empoisonnée (annonce « toxic »)) Durée : 1 heure. Description : La cible est soignée d'un empoisonnement (comme si elle avait pris un antidote) et immunisée aux poisons.</p>
Maladresse	<p>Cible : une personne à moins de 10 mètres. Injonction : <i>-ton arme t'échappe</i> « disarm ». Durée : instantanée. Description : La cible lâche ce qu'il a dans ses deux mains.</p>
Soin magique	<p>Cible : le patient touché par le tisseur. Injonction : <i>-la vie afflue en toi</i> « heal ». Durée : instantanée. Description : le guérisseur soigne 1 PV à une localisation (qu'il s'agisse d'une blessure légère ou grave) OU son action compte comme un remède commun pour le traitement d'une maladie.</p>

Niveau 2	
Sort	Descriptif
Arme sacrée	<p>Cible : une arme touchée par un tisseur et un mystique Injonction : <i>-bénisse cette lame</i> (annonce « holy » lorsqu'on frappe avec l'arme) Durée : 1 heure. Description : chaque frappe avec l'arme annonce « holy ».</p>
Aura de répulsion	<p>Cible : le tisseur. Injonction : <i>-Me protège</i> (annonce « resist » lorsque le tisseur reçoit un projectile) Durée : 1 heure. Description : le tisseur est immunisé aux projectiles (n'immunise pas contre les projectiles magiques).</p>
Bouclier magique	<p>Cible : le tisseur. Injonction : <i>-dévie la morsure du souffle de vie.</i> Durée : jusqu'au premier sort reçu par la cible. Annonce « résist » quand le sort est bloqué Description : le tisseur est immunisé au premier sort dont il est la cible, même si celui-ci est bénéfique.</p>
Sommeil	<p>Cible : un personnage visible et à moins de 10 mètres. Injonction : <i>- te plonge dans le sommeil « sleep »</i> Durée : 1 minute. Description : la cible s'endort instantanément et n'est réveillée qu'au bout d'un sablier ou si elle subit des dégâts.</p>
Niveau 3	
Berserk	<p>Cible : une personne (sans armure), sort tatoué sur le front par le tisseur. Injonction : <i>-t'exhorte et t'enrage.</i> Durée : 1 heure. Description : la cible tatouée par le sort voit ses points de vie multipliés par 2, celle-ci attaque ses ennemis les plus proches et ne peut plus fuir le combat même si elle y est obligée par un autre sort. Un même personnage ne peut être la cible de plus d'un tatouage à la fois.</p>
Dissipation magique	<p>Cible : une cible (personnage ou objet) visible et à moins de 10 mètres. Injonction : <i>-dissipe les ailes qui te portent « dispel ».</i> Durée : instantanée. Description : <u>tous</u> les sorts et effets de potions qui affectent la cible ou son équipement sont automatiquement dissipés.</p>
Peinture de l'ours	<p>Cible : un personnage touché par le tisseur. Injonction : <i>-de l'ours, tu gagnes la force.</i> Durée : jusqu'à la fin du jour ou jusqu'à ce que le tatouage s'efface. Description : le tisseur couvre une partie non armurée du corps de la cible avec des peintures de guerre. Les localisations peintes gagnent 1 point de vie supplémentaire. On ne peut pas cumuler plus de trois tatouages toutes localisations confondues.</p>

Artisanat

Alchimiste

Potion	Effet		Coût de fabrication
Antidote	Cette potion fait instantanément disparaître les effets d'un poison, quel qu'il soit.		1 roche + 2 fruits + 1 gibier
Aphrodisiaque	Confère à celui qui en consomme un bonus d'une victoire d'office dans les jeux de galanterie. Dure 1 heure.		1 végétal + 1 céréale + 1 gibier
Élixir de cuir tanné	Ce breuvage durcit la peau qui est exposée aux rayons du soleil. Il donne un point d'armure sur toutes les localisations non protégées par une armure pendant une heure.		1 gibier + 1 végétal + 1 poisson + 1 graisse de mammifère marin
Parfum « armure de salon »	Cette odeur tient son porteur en éveil. Le porteur est immunisé à l'assommement pendant 1 heure. L'étiquette doit être collée sur un vaporisateur puis déchirée lors de l'utilisation. Le vaporisateur peut avoir n'importe quelle taille mais l'effet n'affecte qu'un individu à la fois.		3 céréales + 2 fruits + 1 poisson
Parfum de répulsion	Cette odeur a un effet calmant sur son porteur, les bonus en galanterie sont inefficaces sur lui. Un personnage qui porte ce parfum ne peut plus, lui non plus, utiliser les bonus de galanterie lors des jeux de l'amour. Cet effet dure une heure. L'étiquette doit être collée sur un vaporisateur puis déchirée lors de l'utilisation. Le vaporisateur peut avoir n'importe quelle taille mais l'effet n'affecte qu'un individu à la fois.		2 poissons + 1 gibier + 1 fourrure
Poudre noire	Ce mélange alchimique est hautement inflammable et doit être conservé avec précaution. Répandue sur un mort-vivant ou une dépouille et enflammée, elle garantit une combustion rapide.		4 bois + 5 roches + 1 fruit
Poison	Matérialisation	Effet	Coût de fabrication
Ingestion	Etiquette à coller sous le plat ou le verre	Celui qui ingère le poison subit l'annonce « toxic ».	1 fruit + 1 bois précieux

Brasseur

Type de boisson	Effet	Coût de fabrication
Cerveoise	Le brasseur fait piocher une carte biture à la cible après 5 verres.	8 céréales
Vin	Le brasseur fait piocher une carte biture à la cible après 4 verres	8 fruits
Vin grande cuvée	Le brasseur fait piocher une carte biture à la cible après 3 verres	8 fruits + 1 bois précieux
Liqueur	Le brasseur fait piocher une carte biture à la cible après 2 verres, et, en cas de trois verres consécutifs, fait piocher une autre pour le lendemain matin parce que la cible a <i>la gueule de bois</i> .	4 fruits + 4 céréales + 1 fruit exotique
Spiritueux	Le brasseur fait piocher une carte biture à la cible après 1 verre, et, en cas de deux verres consécutifs, en fait piocher une autre pour le lendemain matin parce que la cible a <i>la gueule de bois</i> .	8 céréales + 1 orge brassicole

Remarques:

- La taille du verre est laissée à la discrétion du brasseur, même si nos joueurs sont invités à respecter les doses inhérentes aux boissons citées par esprit d’immersion.
- Les recettes valent pour 1L (un litre) d’alcool de jeu.
- Les boissons de jeu, en dépit de leur nom, NE DOIVENT PAS nécessairement ÊTRE ALCOOLISÉES! Les brasseurs doivent IMPÉRATIVEMENT alerter leur cible quant à la présence d’alcool dans la boisson ET quant aux ALLERGÈNES. *Ayez conscience de votre impact sur les autres, et protégez-vous les uns les autres.*
- Chaque brasseur peut imprimer son propre [deck de cartes bitures](#), recto imposé par l’organisation, verso au choix du joueur mais “time-inisé”.

Carte biture	Effet	Durée
Alcool heureux	Vous avez la ferme certitude que tout le monde est beau, que tout le monde est gentil, et vous arborez un large sourire.	15 min 5 sabliers
Indiscrétion	L’alcool vous pousse à révéler une vérité dérangeante sur vous-même à un inconnu.	15 min 5 sabliers
Alcool maladroit	L’alcool vous fait perdre votre dextérité naturelle si bien que vous devenez une vraie catastrophe ambulante: vous trébuchez, renversez, faites tomber des choses, etc.	15 min 5 sabliers
Blackout!	L’alcool vous fait perdre la mémoire, vous oubliez tout ce qu’il s’est passé ce dernier quart d’heure.	15 min 5 sabliers
Alcool chantant	Vous vous mettez à chanter à tue-tête!	15 min 5 sabliers

Alcool dansant	Vous ne pouvez pas vous empêcher de vous trémousser tout le temps, comme si des bardes jouaient un air entraînant près de vous qui vous pousse sans cesse à danser et vous dandiner.	15 min 5 sabliers
Alcool généreux	L'alcool vous pousse à être particulièrement prodigue sur le pourboire que vous laissez au tenancier du bar.	15 min 5 sabliers
Alcool hallucinatoire	Vous êtes victime d'hallucinations. Ces hallucinations sont au choix mais doivent être suffisamment marquantes pour que le personnage s'en étonne.	15 min 5 sabliers
Alcool triste	Vous pensez que personne ne vous aime et en êtes très malheureux, si bien que vous pleurez et sanglotez.	15 min 5 sabliers
Alcool paranoïaque	Vous pensez être suivi en permanence par des hommes en noir qui vous surveillent et complotent contre vous. Bref, des gens vous veulent du mal, partout et tout le temps.	15 min 5 sabliers
Alcool ronflant	Vous vous endormez sur une table, ou dans un coin. Lorsqu'on tente de vous réveiller, vous marmonnez des choses incohérentes et vous rendormez aussi vite.	15 min 5 sabliers
Alcool schizophrénique	Vous vous prenez pour quelqu'un d'autre (de préférence connu).	15 min 5 sabliers

Érudit

Type de remède	Effet	Coût de fabrication
Remède commun	Soigne une maladie nécessitant un remède commun.	1 gibier + 1 roche + 1 bois
Remède de cheval	Soigne une maladie nécessitant un remède de cheval.	1 gibier + 1 roche + 1 bois + 1 végétal rare
Anti gueule de bois	Chaque dose supprime 1 effet <i>gueule de bois</i>	1 végétal ou 1 poisson
Désinfectant	Si utilisé lors d'un soin, prévient les complications (<i>pas de tirage au sort au terme du soin</i>).	1 végétal + 1 gibier

Forgeron

Type d'arme	Coût de fabrication	
Arme courte	3 minerais + 3 roches + 2 poissons + 2 végétaux + 1 gemme	
Arme à une main	4 minerais + 3 roches + 2 poissons + 1 végétal + 1 argent	
Arme à deux mains	5 minerais + 4 roches + 1 végétal + 1 or	
Arme d'hast	3 minerais + 3 roches + 4 bois + 1 or	
Type d'armure		
Armure légère	6 gibiers + 2 végétaux + 2 poissons + 1 fourrure	
Armure intermédiaire	3 gibiers + 3 minerais + 2 végétaux + 2 poissons + 1 argent	
Armure lourde	6 minerais + 4 roches + 1 or	
Bouclier	5 bois + 4 minerais + 1 argent	
Outils Divers	Effet	Coût de fabrication
Crochet de serrurier	Objet d'inspiration	1 minerais rare + 1 minerais + 1 cuir
Cadenas (fourni lors de la fabrication)	Permet de fermer un coffre à clé. Plusieurs cadenas peuvent être mis sur le même coffre	2 minerais + 2 bois + 1 poisson

Remarques:

- Les forgerons fabriquent de l'**équipement de bonne facture**, c'est-à-dire qu'il résiste à l'annonce « crush », et peut être amélioré.

Les Annonces

Les Annonces Générales

ZAP	Fait fuir un enfant pour qu'il ne puisse pas assister et/ou participer à une scène de jeu potentiellement choquante.
TIME OUT	Le jeu s'arrête, tous les participants cessent leur action et lèvent leur arme garde vers le haut.
TIME IN	Le jeu reprend là où il s'était arrêté.
TIME FREEZE	Le temps est gelé, les participants ferment les yeux et se bouchent les oreilles.
RESIST	Le personnage résiste à un mot clé ou à une frappe qui lui ont été porté.
BANISHED	Utilisée uniquement par un mystique pour chasser un esprit de son autel de vie.

Les Annonces de Combat

CRUSH	Détruit l'arme, le bouclier ou l'armure touchée.
DEAD	Le personnage tombe immédiatement raide mort quel que soit le nombre de points de vie qu'il possède et l'armure qu'il porte. Plus personne ne peut plus rien faire pour le sauver (pas de soin possible). Le participant se relève sous forme d'esprit.
ERADICATION	Le personnage tombe immédiatement raide mort quel que soit le nombre de points de vie qu'il possède et l'armure qu'il porte. Plus personne ne peut plus rien faire pour le sauver (pas de soin possible). Le personnage est définitivement mort et le participant doit en créer un nouveau.
HOLY	Permet de blesser les créatures.
PAF	La cible est assommée pendant 2 sabliers (6 min.) N'inflige aucun point de dégât. Si la cible reçoit un dégât, elle se réveille. Le port d'un casque immunise contre l'assommement.
STRIKE DOWN	La cible est repoussée de 3 pas et doit s'asseoir les fesses contre le sol avant de pouvoir se relever (même si l'attaque est parée par un bouclier ou une arme). Attention au risque de piétinement.
THROUGH	Le coup porte en ignorant les armures.
TOXIC	La cible, au bout de 3 minutes (un sablier), tombe inconsciente et démarre l'agonie. La victime a besoin d'un antidote pour sortir de l'agonie. Cette annonce ne fonctionne pas si elle touche une armure

Les Annonces des Sortilèges

ANNONCE	EFFET	DURÉE
BLIND	La cible est aveugle durant 1 minute.	1 minute
COMMAND	La cible tombe sous le charme du tisseur, qui peut lui donner un ordre simple (ex: va tuer/voler ... pour moi!). La cible n'a pas d'autre choix que d'exécuter l'ordre du tisseur, seule la mort (DEAD) mettant un terme à l'influence du tisseur, ou si au bout d'une heure toutes ses tentatives ont échoué.	instantané
DISARM	La cible lâche ce qu'il a dans ses deux mains.	instantané
DISPEL	Tous les sorts et effets de potions qui affectent la cible ou son équipement sont automatiquement dissipés (ne concerne pas les enchantements permanents, les effets des rituels ou les effets physiques tels que TOXIC).	instantané
FEAR	La cible fuit le plus loin possible du tisseur et ne peut revenir à moins de 10m de lui pendant 1 minute.	1 minute
GLUE	La cible est incapable de décoller ses pieds pendant 1 minute.	1 minute
HEAL	Soigne 2 points de vie OU vaut pour 1 remède commun.	instantané
MASS + ANNONCE	Toutes les cibles à portée de voix subissent les effets de l'annonce.	1 minute
MUTE	La cible est incapable de parler pendant 1 minute.	1 minute
PARALYZE	La cible est paralysée pendant 1 minute.	1 minute
RAISE	Le cadavre ciblé se relève sous forme de zombie et sert le nécromant pour 1 heure.	instantané
SLEEP	La cible s'endort instantanément durant 1 minute, mais se réveille avant si elle subit des dégâts.	1 minute