



Livre 2

Règles

Edition 2026

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

Livre 2 : Règles

Partie 1 : Les règles essentielles

La lecture des règles essentielles est une condition sine qua non pour participer à Ragnarok. Vous trouverez ici toutes les règles qui vous permettront d'interagir avec les autres joueurs et, surtout, qui permettront aux autres joueurs d'interagir avec vous.

Rappel de sécurité

Important !

La sécurité des participants prime toujours sur le jeu.

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. En cas d'insécurité psychologique ou de blessure physique, un participant doit 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 (TIME OUT) 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.
- Ne passez pas au milieu des tendeurs.
- Les boucliers doivent être tenus pour bloquer les coups.
- Les armes de plus de 110 cm doivent être tenues à deux mains.

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 êtes blessé ou que vous avez besoin d’une écoute active afin de souffler, de décompresser ou de discuter d’une situation de jeu que vous avez vécue et qui vous déborde.

Il est interdit de se battre dans le noir. Lorsque vous vous battez la nuit, faites attention aux sources de lumière inflammables.

Interdiction d’utiliser des armes de jets ou de tirs après le coucher du soleil.

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.

La Bagarre

- La bagarre permet de simuler des affrontements à mains nues.
- 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 Roleplay.
- 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

Déroutement d'une bagarre

Remarque :

La confrontation commence par une « Empoignade » : 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 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 règle spéciale, une touche vaut 1 point de vie.

Certains personnages ont des annonces qui s'appliquent quand ils frappent. Ils doivent crier leur annonce distinctement pour que leur cible l'entende. On ne peut appliquer qu'une seule annonce par touche, si vous avez une arme en argent enchantée et que vous pouvez renverser votre cible, vous devez donc choisir entre "SILVER", "ENCHANTED" et "STRIKE DOWN".

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. **Tâchez de jouer vos blessures** ! Une personne qui a perdu sa jambe ne va pas sauter à cloche-pied au combat, mais plutôt se traîner au sol.

Durant un combat, le fair-play est de mise :

- On ne fait pas de "coup mitraillette".
- On s'excuse lorsque l'on porte une mauvaise touche.
- On compte ses touches, pas celles des autres.
- Si vous pensez qu'il y a de la triche, ne confrontez pas la personne, allez voir un Spectre.

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.

L'égorgement et la prise d'otage

Pour prendre quelqu'un en otage, l'agresseur doit poser la main sur l'épaule de sa cible et placer une dague devant sa gorge. 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, ...).

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.

Remarques :

- Pour ce geste, le contact du latex avec la peau est **INTERDIT** pour éviter tout risque de brûlure. Merci d'être dans la simulation.
- On ne peut pas fouiller quelqu'un qui vient d'être égorgé, (le corps devenant immédiatement un esprit, voir section « La Mort », 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.

La Maladie

Le malade reçoit une enveloppe avec un papier plié fourni par l'organisation, à ouvrir après le temps d'incubation, sur lequel il est indiqué :

- Quels « symptômes » se déclarent ;
- Quelle est la durée de la maladie ;
- Quels en sont les effets éventuels.

Si votre personnage est victime d'une maladie, il pourrait vous arriver de devoir transférer cette maladie à votre tour. Ces maladies contagieuses peuvent prendre différentes formes, mais il vous sera demandé de lire et de suivre les instructions écrites sur le papier qui vous sera fourni dans l'enveloppe.

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 fouillé, et le personnage devient donc uniquement visible par les Mystiques et autres Esprits, 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 retenir l'attention d'un Esprit dans sa route vers l'autel, il est focalisé vers sa destination et ne fait pas de détour. **Seul un Mystique armé d'un bâton d'encens peut l'arrêter.** La fumée de l'encens retient l'Esprit, et permet au Mystique de lui poser trois questions. L'Esprit ne peut pas mentir consciemment 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.



Posture des esprits

Ni l'Esprit ni le Mystique ne peuvent se déplacer le temps que dure l'interaction. 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.

NB : Pour être utilisables, les bâtons d'encens doivent comporter l'étiquette de l'organisation, ce sont des objets de jeu à acquérir.

Un autel de vie, c'est quoi?

Pendant les festivités de l'Arbre de Vie, votre personnage et son groupe ont été répartis dans un campement, avec d'autres groupes. Tous les groupes 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 « terra cotta » (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 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.

Revenir à la vie

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 quitter l'autel de vie 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.

Que faire si l'autel de vie est INACTIF?

Si, pour quelque raison que ce soit (autel éteint, bannissement par un Mystique,...), un Esprit ne peut revenir, il partira à la recherche soit d'un autre autel, soit il se dirigera vers l'Arbre de vie.

Si au bout d'une heure votre âme n'a toujours pas rejoint votre corps, elle se dissout dans le Grand Tout et c'en est fini pour votre personnage (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. Soyez clairs en cas de quiproquo de la part d'un autre personnage : il doit vous prendre pour quelqu'un d'autre.

Si votre personnage est éradiqué, son corps reste sur place, avec ses possessions. Restez 15 minutes sur place pour représenter la dépouille.

Les Annonces

Les Annonces Générales

ZAP	Fait fuir un mineur d'âge pour qu'il ne puisse pas assister et/ou participer à une scène de jeu potentiellement choquante, peu importe l'avis des responsables.
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 a été porté.
BANISHED	Utilisée uniquement par un Mystique pour chasser un esprit de son autel de vie.

Les Annonces de Combat

Rappel : Une seule annonce par frappe.

CRUSH	Détruit l'arme, le bouclier, l'armure ou la localisation 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 immédiatement 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.
ENCHANTED	Permet de blesser certaines créatures.
HOLY	Frappe à laquelle personne ne peut résister (tout le monde prend minimum 1 dégât).
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'assomment.
SILVER	Permet de blesser certaines créatures.
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

<i>ANNONCE</i>	<i>EFFET</i>	<i>DURÉE</i>
BLIND	La cible est aveuglée.	3 minutes
COMMAND	La cible tombe sous le charme du lanceur, 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.	1 heure
DANCE	La cible doit danser durant toute la durée du sort.	3 minutes
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 est terrorisée par le lanceur, fuit le plus loin possible du tisseur et ne peut revenir à moins de 10m de lui.	3 minutes
GLUE	La cible est incapable de se décoller du sol.	3 minutes
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.	3 minutes
MUTE	La cible est incapable de parler.	3 minutes
PARALYZE	La cible est paralysée et ne peut plus bouger.	3 minutes
RAISE	Le cadavre ciblé se relève sous forme de zombie. Le zombie a 1 PV / loc, se déplace normalement mais n'a pas ses compétences, souvenirs,... et sert le nécromant pour 1 heure.	instantané
SLEEP	La cible s'endort instantanément, mais se réveille si elle subit des dégâts.	3 minutes

Partie 2 : Les systèmes secondaires

Cette section regroupe toute une série de règles secondaires, qui ne sont pas essentielles pour interagir avec le monde. Cependant, votre personnage pourrait en avoir l'usage, veuillez donc à être à l'aise avec les règles qui vous concernent.

Apprentissage

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 pour un résumé, livre 3 pour les règles de chaque archétype).

Acquisition des bases d'un Archétype	
Archétype	Enseignement des bases
Guérisseur	Soigner 1 PV / 1 sablier, jusqu'à 1 PV / loc
Guerrier	+1 PV / torse
Mystique	Voir les esprits
Artisan	Une spécialisation d'artisan, chaque recette 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 livre 3).
- 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 talents cachés 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 « Time In » d'apprentissage comme l'initiation.
- Ces talents cachés ne peuvent pas être enseignés à d'autres joueurs, sauf si cela vous est clairement énoncé. Dans le doute, référez-vous à un Spectre.

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 lancer 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 Time In.
- Les consommables doivent être dépensés pour chacun des essais.

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 recettes entre deux opus.

Remarques :

Chaque recette ou sort doit être appris à partir d'un plan ou d'un parchemin.

Biture

Certaines boissons du monde de Tanak sont particulièrement alcoolisées (**ces boissons n'ont pas l'obligation d'être réellement alcoolisées TIME OUT**) et traîtres, si bien qu'elles finissent inévitablement par rendre complètement saouls les piliers de comptoirs les plus endurcis puisqu'on n'arrive pas à les détecter.

Ces boissons confèrent de 1 à 3 points d'éthylisme par verre (en fonction du type de breuvage, voir « Archétype Artisan : brasseur »). Ces points sont symbolisés par des jetons colorés, donné par le barman quand vous achetez la boisson.

Un personnage peut absorber jusqu'à 5 points d'éthylisme par pv qu'il possède au torse avant d'être saoul.

Lorsqu'un personnage est saoul, il tire au sort une carte « biture » dans la taverne la plus proche. Une nuit de sommeil supprime les points d'éthylisme reçus (rendez-les dans un bar orga, soit au Capharnaüm, soit au Cratère).

Une personne saoule TIME IN ne peut faire aucune action nécessitant de la concentration jusqu'à ce qu'il ait terminé sa « biture » : il ne peut pas se battre, lancer de sort, fabriquer un objet, crocheter un cadenas, etc.

Remarque :

Certaines boissons peuvent avoir d'autres effets en plus de conférer des points d'éthylisme. Celui qui vous fait boire un tel breuvage vous informera des effets que vous subissez.

Carte biture	Effet
Alcool triste	Vous pensez que personne ne vous aime et en êtes très malheureux si bien que vous pleurez et sanglotez pendant 5 sabliers (15 min).
Alcool paranoïaque	Vous croyez 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 pendant 5 sabliers (15 min).
Alcool chantant	Vous vous mettez à chanter à tue-tête durant 5 sabliers (15 min).
Alcool heureux	Vous avez la ferme certitude durant 5 sabliers (15 min) que le monde est beau, que tout le monde est gentil, qu'il faut s'aimer les uns les autres et vous arborez un large sourire.
Alcool maladroit	L'alcool vous fait perdre votre dextérité naturelle durant 5 sabliers (15 min), si bien que vous devenez une vraie catastrophe ambulante : vous trébuchez, renversez, faites tomber des choses, etc.
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 durant 5 sabliers (15 min).
Alcool schizophrénique	Vous vous prenez pour quelqu'un d'autre (de préférence connu) pendant 5 sabliers (15 min).
Blackout !	L'alcool vous fait perdre la mémoire...Vous oubliez tout ce qui s'est passé ce dernier quart d'heure...
Indiscrétion	L'alcool vous pousse à révéler une vérité dérangeante sur vous-même à un inconnu dans les 5 sabliers (15 min) qui viennent.
Alcool hallucinatoire	Vous êtes victime d'hallucinations durant 5 sabliers (15 min). Ces hallucinations sont au choix mais doivent être suffisamment marquantes pour que le personnage s'en étonne.
Alcool généreux	L'alcool vous pousse à être particulièrement prodigue sur le pourboire que vous laissez au tenancier du bar.

Vous pouvez trouver un deck de cartes bitures à l'adresse suivante :

<https://drive.google.com/drive/folders/1mc6olo7scOPJyAa3He0RO6rZsRLhv059>

Équipement

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. (**Guerrier uniquement!**)
- Armure très lourde (mailles et plate superposées) : 3 points d'armure, protège contre le perce-armure (annonce « THROUGH ») . (**Guerrier uniquement!**)

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 l'archétype **Guerrier** peuvent porter des armures de plate (lourdes) ou la superposition de la maille et de la plate (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 certains archétypes. Référez-vous au livre trois pour plus d'informations.

/!\ 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 In-isé.

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 : [BWAT_KIT.pdf](#), paragraphe "Armes à distance".

Les traits et flèches frappent en perce-armure (Annonce : *THROUGH*).

Les flèches sont fournies par l'organisation et seules celles-ci sont autorisées sur site.

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 livre 3, section Artisans).

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 la Quinta).

Les Guérisseurs procèdent de la même manière pour fabriquer leurs remèdes.

Fabriquer un fétiche

Les Tisseurs, bien qu'ils ne soient pas Artisans, peuvent fabriquer eux-mêmes leurs Fétiches en cas de besoin. Cela demande 15 minutes de travail et la dépense de 5 ressources communes, au choix du Tisseur. Le Fétiche ainsi fabriqué n'est pas chargé.

Les Fétiches étant des objets très personnels, les Tisseurs ne peuvent pas en fabriquer pour d'autres personnages.

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 (bois pour un bâton magique, métal pour une arme etc.).

L'Artisan doit ensuite jouer la réparation pendant 3 sabliers (9 minutes) pour 1 objet.

Tout équipement brisé par l'annonce **CRUSH** doit faire l'objet d'une réparation chez un Artisan qualifié.

Cas des réparations d'armure :

- Les réparations d'armure demandent une unique ressource (gibier pour les armures de cuir, métal pour celles en métal) pour réparer toutes les pièces d'une même armure, même si l'Artisan doit tout de même y consacrer un certain temps (1 sablier / 3 minutes par localisation de l'armure, soit 5 sabliers / 15 minutes pour une armure complète).
- Une pièce d'armure touchée par **CRUSH** est instantanément inutilisable et nécessite une réparation individuelle, qui consomme donc une ressource.

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.

Sauf accord, 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 ou avec une bourse de velours mauve) !

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 !).

Tout vol dans un camp, dans une tente,... (partout ailleurs que directement sur un joueur conscient) doit être référé par le voleur à l'étendard, qui tiendra un registre, afin de permettre de retrouver la trace d'éventuels objets TIME OUT volés par erreur.

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 par cadenas).

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: arme enchantée), 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 arme à une main pour une épée).

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

- noir : enchantement
- mauve : l'objet et la bourse sont liés et volables ensemble
- vert : maladie

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 galantries 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 galantries 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.

Recherche

Votre personnage peut effectuer des recherches durant le jeu, pour représenter une tentative de création de sort, une nouvelle recette improvisée, etc.

Pour cela, vous trouverez à l'Étendard un formulaire à remplir. Ces formulaires seront remis régulièrement aux cellules Scénario et Règles, qui tâcheront d'y répondre au plus vite (comptez 24h). Vous pourrez récupérer le résultat de vos recherches à l'Étendard, le lendemain*.

Vous devez joindre à ce formulaire tout élément pertinent pour la compréhension de votre recherche : Documents TI explicatifs, ressources dépensées, procédures effectuées,...

Les recherches sont réservées au domaine de votre archétype. Un guerrier ne peut pas à lui chercher de nouvelles potions, pas plus qu'un forgeron ne peut chercher de nouveaux sorts... N'hésitez pas cependant à collaborer et à expliquer dans vos documents en quoi les différents participants ont pu apporter une expertise pertinente.

Nota Bene : Bien que l'organisation fasse de son mieux pour assurer la continuité de votre jeu, il arrive que nous recevions énormément de recherches en même temps, ou que certaines d'entre elles soient particulièrement complexes à traiter.

Dès lors, nous comptons sur votre compréhension pour le délai. Veuillez noter que si votre demande est particulièrement hors normes ou spécifique, nous nous réservons le droit de la traiter durant l'année plutôt que durant l'évènement, et ce afin d'assurer un résultat à la fois cohérent et satisfaisant.

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 Spectre).

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)

Sièges

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 auto-portées, 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 de la cellule *logistique*, avant le jeu. Si vous prévoyez d'amener une structure importante, contactez la cellule logistique avant l'arrivée sur site.

- **Une corde étant une corde, elle n'empêche pas le passage des personnages.** Cependant, en plein combat ou dans la précipitation, évitez de franchir une corde, tant pour ne pas abîmer le matériel d'un autre groupe que pour éviter les blessures.
- **Si votre campement a une enceinte, elle doit être faite d'une structure solide d'au moins 60 cm de haut.** Il n'est pas autorisé de franchir ces structures, pour des raisons de sécurité.
- Si la hauteur de la structure le permet, il est possible de se battre et de tirer par-dessus (en respectant les consignes de sécurité).
- Une fois que la cellule *logistique* aura validé la sécurité de vos structures, les Spectres pourront vous donner les éventuelles règles qui s'y appliqueraient (résistance, effets spéciaux,...).

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 TIME OUT 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 TIME OUT 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 à proximité (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 TIME IN qui peut être volé. Si la caisse est volée, il devient impossible de tirer.

/ ! \ Attention, si une caisse de munitions est touchée par un tir d'arme de siège, elle explose :

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.

Violences

Achever

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.

Remarque : Une fois un personnage achevé, son corps se dissipe. Il n'est donc plus fouillable !

Assommer

Assommer un personnage se fait en simulant l'action par un coup de pommeau de dague, d'arme à une main ou équivalent dans le dos du personnage et en annonçant **PAF**. La cible est alors assommée durant deux sabliers (6 minutes), sans subir de dégâts.

Elle se réveille immédiatement si elle subit des dégâts, si on tente activement de la réanimer,...

Un casque immunise contre l'assommement.

Entraver

Pour entraver une cible, il faut simuler l'attachement de ses poignets avec un dispositif quelconque (menottes, corde tenue par le prisonnier,...). **Pour des raisons de sécurité, l'entrave doit pouvoir être ôtée sans difficulté (en TIME OUT) par la victime et ne peut représenter un risque pour la sécurité du joueur.**

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 vos prisonniers sans leur proposer du jeu ou en leur imposant trop d'inconfort trop longtemps !

Torturer

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.