



# **Livre 4**

## **Géopolitique**

Edition 2026

Pour toute question, merci de contacter la cellule règles de Ragnarok  
[Ragnarok.regles@gmail.com](mailto:Ragnarok.regles@gmail.com)

Editeur Responsable :

Ragnarok ASBL, rue de la station 51 – 4560 Terwagne

# Livre 4 : 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*

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 lorsque vous n'en êtes pas originaire.

Chaque territoire convenablement administré produit des ressources dont l'abondance varie. Ces ressources vous seront remises 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, qui administrent le territoire.
- Un **acte de revendication** doit être déposé.
- Un **administrateur** ne peut gérer **qu'un seul territoire**.

NB : les signataires doivent être des personnages présents à l'évènement, et qui ne peuvent donc signer qu'une seule charte.

### *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**.
- Le droit de revendiquer des **colonies**.

### Colonies

- Une nation peut revendiquer une colonie par territoire, donc 4 au minimum et 1 de plus par territoire supplémentaire - et donc par tranche de 15 signataires.
- Les colonies sont revendiquées chaque année. Une nation qui coloniserait 4 territoires la première année, mais qui en perdrait 2, puis qui coloniserait 4 nouveaux territoires la seconde années en aurait 6.
- Les colonies revendiquées donnent droit à une fraction de la production en ressources communes du territoire.
- Une colonie doit être adjacente à un territoire de la nation OU à une autre colonie de la nation.
- L'obtention des colonies est soumise aux mêmes règles qu'un territoire, mais sa perte ne met pas en péril l'intégrité de la nation et la baisse du nombre de joueurs n'entraîne pas de perte de colonies.

### Perte de territoires

Si un groupe perd suffisamment de membres et n'atteint plus le nombre nécessaire pour administrer ses territoires, il doit le signaler à l'organisation et indiquer quel territoire il abandonne. A défaut, un territoire sera choisi au hasard.

## *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 personnes 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.
- Un **plan au format A0** est obligatoire (voir livre 2, section "fabrication et réparation d'objets").
- L'organisation fournit ensuite :
  - Le **coût du projet**
  - La **marche à suivre**

△ 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
- Ni volées

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

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