



Compendium

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

Contenu

Livre 0 : Préambule TO.....	4
Votre arrivée sur site.....	4
Comportement et tenue générale sur site.....	4
Time In.....	5
Fin de jeu, départ du site.....	9
Sécurité.....	9
Dimension des armes.....	11
Livre 1 : Création de personnage.....	12
Introduction.....	12
Les archétypes.....	12
Les races.....	14
Faëries.....	15
Elfes.....	16
Nains.....	17
Peaux-vertes.....	18
Hommes-bêtes.....	19
Humains.....	20
Hobbits.....	22
Les Régions.....	23
Principautés disputées.....	23
Cités-états collaborantes.....	24
Terres sauvages.....	25
Protectorat gris.....	26
Cité de l'Arbre.....	27
La Religion.....	28
Livre 2 : Règles.....	29
Partie 1 : Les règles essentielles.....	29
La Bagarre.....	31
Le combat et la santé.....	33
L'égorgement et la prise d'otage.....	34
La Maladie.....	34
La Mort.....	35
Les Annonces.....	38
Les Annonces Générales.....	38
Les Annonces de Combat.....	39
Les Annonces des Sortilèges.....	40
Partie 2 : Les systèmes secondaires.....	41
Apprentissage.....	41

Biture.....	43
Équipement.....	45
Fabrication et réparation d'objets.....	47
Fouille et le Vol.....	48
Galanterie.....	49
Recherche.....	50
Ressources de jeu.....	51
Sièges.....	53
L'enceinte.....	53
Jouer avec une arme de siège.....	53
Violences.....	55
Achever.....	55
Assommer.....	55
Entraver.....	55
Torturer.....	55
Livre 3 : Archétypes.....	56
Artisan.....	57
Recettes d'alchimie niveau 1.....	58
Recettes de brasseur niveau 1.....	59
Recettes de forgeron niveau 1.....	60
Guérisseur.....	61
Soin des Guérisseurs.....	62
Traitement des maladies.....	62
Fabrication de remèdes.....	63
Guerrier.....	64
Mystique.....	65
Messes et Rituels.....	66
Tisseur.....	67
Magie.....	68
Lancer un sort avec un Gri-Gri.....	69
Lancer un sort avec des Pierres de Vie.....	70
Sorts accessibles à la création.....	71
Livre 4 : Géopolitique.....	73
Territoires.....	73
Revendications territoriales.....	73
Évolution politique.....	74
Intentions et projets annuels.....	75
Ressources.....	76
Livre 5 : Bloodball.....	77
Partie 1 : Règles Time Out.....	78
Partie 2 : Règles Time In.....	79

Livre 0 : Préambule TO

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. Le réseau local n'étant pas très fiable, 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 délestage, 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.

La cellule *logistique* devant valider les structures complexes, nous vous demandons de terminer le montage de ces constructions avant mercredi, 17h.

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 BIO. 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 auto-portées. 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, limitez les conversations TO au strict minimum.

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

Durant ce troisième cycle, l'arbitrage prend la forme de Spectres, reconnaissable à leur grande veste blanche. Partout et nulle part, ils sillonnent la plaine où se tiennent les festivités, s'assurant que chacun respecte les règles. Les Spectres sont visibles par tous, mystique ou non, et chacun peut leur parler en cas de besoin. Cependant, si votre demande nécessite une discussion Time Out, veuillez à conserver un minimum de discrétion dans votre interaction afin de ne pas perturber le jeu qui continue autour de vous.

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 en Time Out. Merci de ne pas faire la bêtise d'essayer de les frapper.

En cas de besoin (notamment pour les champs de bataille), des bénévoles, organisateurs ou même des monstres peuvent venir assister les Spectres. Ils portent un bandeau blanc en travers de la poitrine. S'ils ne sont pas des Spectres permanents, leur parole a le même poids que celle des autres Spectres.

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).

Si vous interagissez avec un Spectre dans le cadre d'une question complexe, n'hésitez pas à lui demander de s'identifier. En cas de besoin, cela sera plus facile pour l'organisation de recouper les sources.

Un point sur les zones time-in

L'intégralité du terrain est considérée comme une zone de jeu. Cependant, par défaut, l'intérieur des tentes est considéré comme TO et ne peuvent pas faire l'objet d'intrusion, de fouilles, ...

Pour signaler aux autres personnes qu'une tente est TI, vous devez afficher un symbole infini sur son entrée, par exemple en suspendant au-dessus un tissu blanc marqué :



Les voleurs doivent être respectueux du décorum et du matériel présent et ne peuvent emporter que les objets de jeu.

Les tentes n'étant pas signalées par ce sigle sont considérées comme TO et ne peuvent par conséquent pas contenir de matériel de jeu (ressources, documents, objets volables, ...).

Attention: Toute personnes prise en train de fouiller une zone time-out sera immédiatement exclue du jeu et remise aux autorités fédérales (TO).

Remarques :

- Le matériel de jeu ne pouvant pas se trouver en zone TO, vous devez notamment laisser ce matériel disponible durant la nuit pour d'éventuels voleurs.
- Nous vous suggérons de prévoir un lieu sécurisé (tente TI, coffre avec cadenas TI,...) pour y ranger vos possessions pendant votre repos.
- Les Spectres vérifieront régulièrement que chaque campement ait prévu un endroit où se trouvent le matériel de jeu durant la nuit.

Dans un tout autre registre, les toilettes sont considérées comme une zone pacifique. Merci de ne pas tendre d'embuscade à la sortie des WC à votre ennemi juré.

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 In-isés" 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, 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 responsables ne peuvent en aucun cas s'opposer à une annonce ZAP.**

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 pilote, et le pilote 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.

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 (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.
- 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 avez besoin 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.

Dimension des armes

Mesures

Arme courte : Maximum 60 cm

Arme à une main : 60-110 cm

Arme à deux mains : 110-150 cm

Lance : 150-250 cm

Fléau à une main : Maximum 130 cm

Fléau à deux mains : Maximum 170 cm

Les fléaux peuvent être constitués au maximum d'un unique anneau mobile rattaché à deux anneaux fixes.

Bouclier : Doit rentrer dans un cercle de 90 cm de diamètre

Pavois : Maximum 120 x 60 cm

Arme de jet : Maximum 300 g, aucune matière dure

Flèches : Fournies par l'organisation. Aucune autre flèche n'est acceptée sur le site.

Livre 1 : Création de personnage

Introduction

Pour créer votre personnage dans l'univers de Ragnarok, vous devrez choisir un archétype, une race, une région d'origine ainsi qu'éventuellement, une religion.

Les archétypes

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

Cette partie des règles vise à présenter les bases de chaque archétype. Pour connaître les subtilités de votre archétype, référez-vous au livre 3.

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 liés à sa spécialisation.

Règles importantes :

- Apprentissage (livre 2)
- Fabrication et réparation d'objets (livre 2)
- Liste de recettes (livre 3)

Guérisseurs

Les guérisseurs 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 guérisseurs sauvent des vies.

Les guérisseurs peuvent soigner les blessures et fabriquer les remèdes nécessaires pour lutter contre les maladies.

Règles importantes :

- Fabrication et réparation d'objets (livre 2)
- Soins des guérisseurs (livre 3)
- Traitement des maladies (livre 3)

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.

Les guerriers obtiennent +1 PV à toutes les localisations, +1 point de bagarre et peuvent porter les armures lourdes ainsi que les pavois.

Règles importantes :

- Sécurité (livre 0)
- Le combat et la santé (livre 2)
- Équipement (livre 2)

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 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.

Les mystiques peuvent voir et interagir avec les esprits et sont capables de mener des rituels.

Règles importantes :

- La mort (livre 2)
- Messes et rituels (livre 3)

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.

Les tisseurs peuvent apprendre et lancer des sorts. Ils commencent le jeu en connaissant trois niveaux de sorts.

Règles importantes :

- Apprentissage (livre 2)
- Fabrication et réparation d'objets (livre 2)
- Magie (livre 3)

Les races

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 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.*

NB : Jouer un personnage d'une espèce plutôt que d'une autre n'a d'impact que sur votre role-play. Par conséquent, si vous choisissez d'incarner un non-humain, nous ne saurions trop vous recommander d'y mettre les formes. Un simple masque en carton ou plastique qui reposera sur votre front la majeure partie du temps ne permet pas aux autres participants de vous identifier clairement comme une créature. Cela vaut aussi pour les espèces "présentant humaines". Vous ne pouvez peut être pas changer votre taille pour celle d'un hobbit ou scintiller comme une fée; mais nous comptons sur vous pour faire mieux qu'un gilet en tweed ou une petite paire d'ailes transparentes. Lachez-vous!

Faëries

Aussi loin que remonte l'histoire actuellement connue du monde, les Faëries étaient présentes. Leur race vit le jour dans les âges les plus anciens, issue de la rencontre entre la nature dans sa forme la plus originelle et des sources de vie pures et puissantes. Et c'est ainsi d'ailleurs que beaucoup d'entre eux naissent encore de nos jours.

Aussi nommé Le Petit Peuple, ils sont de nature partiellement végétale, ou animale. Sève ou sang parcourt leur corps. Avec le temps, certains ont adopté la reproduction sexuée, surtout parmi les Faëries d'origines animales similaires, mais bien d'autres sont asexués. Les Faëries ne se reproduisent pas avec les autres races.



Leur apparition est fortement influencée par leur environnement naturel. C'est ainsi que l'on trouve des populations de Faëries les plus importantes dans les forêts les plus profondes, les lacs les mieux préservés et les marais les plus isolés, là où la nature demeure encore intacte.

Leurs formes et leurs personnalités varient énormément, mais elles sont le plus souvent étroitement liées à l'élément naturel dont elles sont issues, lui-même façonné par l'environnement écologique qui les accueille. Ainsi, certaines Faëries tirent leur origine d'un fruit de saison abondant dans la région, tandis que d'autres sont associées à un animal qui y prospère. Saison au moment de leur naissance, climat général et autres phénomènes naturels peuvent aussi influencer leur physique et personnalité.

Il ne faut pas confondre le Petit Peuple avec les Hommes-Bêtes. Les Faëries arborent des attributs physiques mêlés, parfois déroutants. Un membre du Petit Peuple pourra ainsi avoir sur la peau un pelage rappelant la toison d'un ours, mais bleuté comme les pluies de sa saison natale, et présenter des pieds palmés. Les particularités physiques ne traduisent pas une bestialité affirmée chez les Faëries.

Les Faëries ont une longévité variable : la plupart des Faëries actuelles ont une espérance de vie variant entre 20 et 250 ans. On remarque que les Faëries les plus vieilles doivent leur longévité à leur isolement au sein de leur milieu naturel préservé.

Lorsqu'elles choisissent de se regrouper — certaines préférant toutefois la solitude — les Faëries forment des communautés de taille variable, selon les besoins et les envies du moment. Ces communautés obéissent à des modes de vie et d'organisation profondément différents de ceux des autres races. Si, d'aventure, vous y percevez des ressemblances avec des civilisations modernes, des structures humaines ou elfiques, il ne s'agira au mieux que d'un mimétisme volontaire ou d'une apparence trompeuse. Cette confusion a amené les autres races à les considérer comme "facétieux", une appellation largement réductrice.

Par ailleurs, vous trouverez des Faëries au sein de nombreuses autres communautés. Pour diverses raisons, certains membres du Petit Peuple s'intègrent très bien parmi les autres races et leur mode de vie.

Elfes

Il y a des éons de cela, un arbre, plus tard nommé Aeniel Sylvas, l'Arbre de vie, poussa. De son premier fruit allait naître Oraniel, la première des Elfes.

Les fruits suivants donnèrent d'autres Elfes et ensemble ils commencèrent à en engendrer plus encore. Ces créatures immortelles au regard intense et aux oreilles pointues ont un lien particulier avec le souffle de vie qu'elles perçoivent aisément en toute chose. C'est donc tout naturellement qu'Oraniel créa le tissage par la danse et le chant, faisant du lyrisme la première des écoles de magie. C'est aussi ce lien avec le souffle divin qui fit des Elfes les protecteurs de la nature, de toutes les formes d'art et du petit peuple en particulier, garant de l'équilibre du monde. Vénérée par son peuple et les Faëries, Oraniel sera plus tard accueillie comme une déesse parmi les dieux.



Cette création hors volonté divine est toutefois un point de bascule sur Tanak. Les enfants d'Hilduin, Anouk et Esuin, créent les Arches pour permettre aux dieux de quitter ce plan vers d'autres pour y installer les nouveaux jardins d'Unsur. Les Elfes, bien que responsables de ce départ malgré eux, plus sages et plus disciplinés que le Petit Peuple, se virent confier la tâche de gardiens de ces Arches.

Autour de -3000 les Elfes furent traqués par l'Empire d'Or lors de sa première grande invasion du continent et furent tués par milliers. Ils ne durent leur salut qu'à l'intervention des dieux qui abattirent un cataclysme sur l'Empire. Dès lors, trop peu nombreux et en mal de confiance divine, ils perdirent leur charge de gardiens. Cette blessure laisse aujourd'hui encore des traces dans la culture elfique de certaines communautés. En effet, à partir de là, les Elfes se dispersèrent à la surface. Ceux qui firent le choix de l'oubli s'installèrent pour la plupart aux abords du Miroir des Fées. Au cours des 80 dernières années, ils furent une fois encore chassés et abattus par l'Empire d'Or jusqu'à la chute du Prophète de Cristal. Cela accentua encore leur dispersion et leur raréfaction.

La plus grande des communautés actuelles vit de manière isolée dans un reliquat de la Grande Forêt originelle au nord-est des Terres Sauvages. Les Sylvains y vivaient en compagnie du Petit Peuple selon les traditions originelles d'Oraniel. Toute autre créature n'y semble pas la bienvenue.

Nains

Au cœur des Monts Morts se tenait Grimm, divinité des Nains, honorée avant tout par ses enfants. C'est dans ces galeries de pierre que les premières vastes cités naines virent le jour. Cependant, au fil des siècles d'essor, les Nains suscitèrent des convoitises qui stoppèrent net leur élan. Les créatures des profondeurs ne furent pas toutes bienveillantes. Les Nains vous narreront volontiers leurs victoires contre les Peaux-Vertes et les Hommes-Rats, mais demeureront discrets lorsqu'il s'agit d'évoquer les autres « choses d'en bas ».

Amrung Dorh, la cité-capitale, s'étend au-delà de la Bouche de Tanak, unique accès aux vastes dédales souterrains des Monts Morts. Le Haut-Roi Gowryn Forge-Acier, descendant de Haaken Briseur d'Os, y règne entouré de ses conseillers composés d'un conseil de sages - artisan, guerrier, prêtre - et d'un conseil de nobles issu des plus prestigieux clans, défendant avec ardeur les vertus naines : pugnacité, honneur, sagesse et labeur. L'ère de l'hégémonie naine sur les Monts Morts est désormais révolue, et le Haut-Roi doit composer avec les autres peuples ayant fait des Monts Morts leur foyer.



Le royaume Nain est enclavé entre plusieurs duchés de la Couronne Grise, ce qui fait de celui-ci un simple duché au regard de certains. Cependant, les Nains considérant le titre de Seigneur Souterrain comme une marque de respect sans importance, considèrent à juste titre que le royaume Nain est indépendant. Ils jouissent de leurs propres lois et traditions. Ils ne sont soumis à aucune obligation couronnaise et le premier qui aura l'audace de prétendre qu'un Nain est couronnais aura à faire avec le poing de celui-ci.

Principalement considérés comme d'excellents artisans, les Nains sont, en réalité, aptes à une vaste palette de tâches, qu'ils mènent avec la même volonté inflexible et la rigueur méthodique dans lesquelles ils ont été élevés depuis leur plus jeune âge. Si leur renommée s'est bâtie sur la maîtrise des forges et des ateliers, leur véritable force réside dans un sens profond du devoir, où se conjuguent prudence, endurance et un esprit d'innovation discret mais tenace, au service de leur peuple et de leur héritage immémorial.

Chez les Nains, la valeur d'un individu ne se mesure pas à ses paroles, mais à ce qu'il bâtit, protège et transmet.

Peaux-vertes

Enfants du sang de dragon versé sur la Colline de Vie qu'ils appellent la Montagne Os, les Peaux-Vertes - termes génériques donnés par les autres races et adoptés par les ethnies constituant les Peaux-Vertes – sont composées d'une série d'humanoïdes qui n'ont en commun que la couleur de leur peau allant du vert clair au vert grisâtre, voire carrément du gris.

Au sein de ce regroupement, l'on retrouve des Gobelins caractérisés par de longues oreilles, un nez crochu et une voix nasillarde, souvent vert, parfois brun ou tirant sur le rouge. Les Orcs, quant à eux, existent sous différentes formes, mais toujours avec une mâchoire proéminente et des dents que certains qualifieraient de défenses. D'autres formes de vie sont également assimilées aux Peaux Vertes tel que des trolls, qui ont pu être aperçus par moment rouges ou bleus. Cependant, la majorité des Peaux-Vertes est constituée d'Orcs, qu'ils soient verts ou gris.



Baignée dans des terres inhospitalières, surtout autour du Rocher Rouge, la culture Peaux-Verte n'est pas aussi subtile qu'on pourrait l'imaginer. Elle est rude et violente. Divisées en formations claniques, les Peaux-Vertes vouent un culte à Garlock, dieu des combats et de la guerre, et c'est à lui qu'en appellent les Sorciers. Les Peaux-Vertes pratiquent également le chamanisme, qui leur donne un accès privilégié au monde des rêves. Les Chamans appellent les âmes des Peaux-Vertes ou de ceux qu'ils ont vaincu au combat, sans les manipuler mais en invoquant leurs souvenirs. A l'aide de rituels et de champignons, ils puisent dans ces âmes pour créer des sortilèges, des remèdes, ou des passages dans le monde des esprits ou du rêve, par des moyens transmis oralement de génération en génération.

Certains vénèrent également les dragons auxquels ils doivent leur existence.

L'on retrouve des Peaux-Vertes aussi dans les Terres Sauvages, près des Monts Morts et aux alentours de la Mer Fumante, mais aussi dans les Bourbiers du Silence et les marais du Pays Dur. Certains se sont épris de voyage et vivent parmi d'autres races, notamment au sein de l'Hégémonie des Saisons. Le peuple du Rocher Rouge, situé dans la Mer Fumante, n'est plus la grande nation qu'elle fut autrefois, au même titre que les autres anciennes nations. Le Rocher Rouge reste toutefois une référence parmi les Peaux-Vertes et son influence est respectée au sein des différents clans. Certaines tribus vivent près du Cloaque et dans la Barrière de Corail, dans le désert, vivant de rapines sur les villages et routes de la région.

Depuis l'éveil de l'Arbre, les Peaux-Vertes, principalement les Orcs, tentent de se reconstruire en nation avec une emprise du Rocher Rouge renaissant. Ce dernier a livré une bataille mémorable contre l'Empire d'Or, signant ainsi son déclin. Réputés coriaces, ils ont chèrement vendu leur peau. Ils cherchent maintenant à se reconstruire et sont politiquement présents au Pèlerinage tant pour glorifier Garlock auprès de l'Arbre que pour se faire une place au sénat et dans la géopolitique globale. L'avenir de Tanak ne se fera pas sans eux, qu'on se le dise.

Hommes-bêtes

Les Hommes-Bêtes sont les enfants d'un monde brisé, des êtres à la frontière de deux natures. Ni totalement humains, ni entièrement animaux, ils incarnent le maillon manquant entre l'homme et la bête. Leur apparence, leur comportement et leurs instincts varient grandement selon l'animal dont ils portent l'héritage.

On trouve parmi eux des Hommes-Bêtes insectoïdes aux gestes saccadés, des silhouettes amphibiennes à la peau luisante, des mammifères terrestres massifs ou furtifs, et bien d'autres formes encore. Aucun Homme-Bête ne ressemble parfaitement à un autre. Leur physique trahit toujours leur nature hybride : griffes, crocs, fourrure, écailles, antennes, queues, yeux animaux... Chez certains, l'animal domine presque entièrement le corps ; chez d'autres, seuls quelques traits trahissent leur origine. Cette diversité rend chaque Homme-Bête unique, mais aussi immédiatement reconnaissable — et parfois craint.



Ils vivent avec un instinct animal exacerbé. Ils ressentent plus fort, réagissent plus vite, et sont souvent guidés par des pulsions que les humains ont appris à réprimer : la faim, la peur, la territorialité, la protection du clan, la domination ou la fuite. Cette nature les rend redoutables en situation de survie ou de combat, mais parfois maladroits face aux codes sociaux des autres races, rendant leur intégration plus difficile. Beaucoup de sociétés les regardent avec méfiance, superstition ou peur. Ils sont souvent perçus comme imprévisibles, sauvages, ou dangereux.

Certains vivent en marge, formant des clans, des meutes ou des colonies qui se sont isolés dans le nord des terres sauvages non loin des orcs du rocher rouge où leurs instincts sont compris et respectés. D'autres tentent de s'intégrer au monde des hommes, luttant chaque jour pour contenir leur part animale.

La culture des Hommes-Bêtes varie selon leur nature animale, les insectoïdes privilégient souvent la collectivité et la hiérarchie, les mammifères terrestres valorisent la force, la loyauté et la meute, les amphibiens sont souvent liés aux cycles, à l'eau et à l'adaptation, leur organisation est souvent tribale, basée sur l'instinct, l'expérience et la survie plutôt que sur des lois écrites.

Humains

Après avoir engendré par accident les Elfes, les Nains et les Peaux-vertes, le Faërie primordial Aspharoth prit conscience d'être un créateur et décida de façonner une race volontairement. Ainsi naquirent les Humains. Nus, fragiles, dépourvus de dons manifestes, ils furent une énorme déception pour leur créateur. Là où les Elfes vibraient déjà de magie et où les Nains étaient taillés dans la roche même du monde, les Humains n'étaient que chair vulnérable et souffle court. Aspharoth, insatisfait, les livra aux Orcs pour servir d'esclaves et détourna son regard d'eux.

Les Orcs les utilisèrent comme main-d'œuvre et les élevèrent en grand nombre afin de compenser leur mortalité élevée. Les Humains mouraient vite, mais se reproduisaient plus vite encore. Dans les chaînes et la servitude, ils développèrent cependant leur qualité principale : l'adaptation. Certains parvinrent à s'échapper et fondèrent de petites communautés isolées et éphémères. Méprisés par les autres races, ignorés des puissances divines, ils apprirent à survivre dans des terres ingrates, à cultiver, négocier et parfois se soumettre pour mieux durer. Ce qui leur manquait en force ou en magie, ils le compensent par l'opiniâtreté et la résilience.

Le tournant de leur histoire survint quand Todrick Teuts, chef d'une modeste communauté, osa demander audience aux dieux. Son plaidoyer ne fut pas une supplique mais une accusation : les Humains étaient la seule race dont le premier-né n'avait pas été élevé au rang divin, la seule création pensante laissée sans reconnaissance. Son discours fit mouche chez Caran le Juste, qui lui remit son marteau et lui enjoignit de fonder une nation et de prendre en main le destin des siens. Et même si aucun humain ne devint jamais un dieu, par cet acte, ils cessèrent d'être une erreur tolérée et devinrent un peuple légitime.



Todrick marcha vers l'Eau (Ouest) jusqu'à la côte et posa les fondations de ce qui deviendrait l'Empire Teuts. Structuré, discipliné, animé par un idéal de justice et d'autodétermination, cet empire se développa rapidement. Galvanisé par l'exemple, d'autres groupes Humains suivirent, prenant des trajectoires très différentes.

A l'Air (Nord), dans les terres sauvages battues par les vents, des communautés s'organisèrent en clans. Confrontés aux Hommes-Bêtes et aux Orcs, ils devinrent des guerriers endurcis, valorisant le courage, la prouesse martiale et la loyauté tribale.

Vers le Feu (Sud) et au-delà des mers, des explorateurs Humains découvrirent un autre continent et d'antiques divinités oubliées dont le déchu SethRa. Ils y découvrirent des savoirs liés au Souffle de Vie, inconnus même des Elfes, et fondèrent une civilisation ambitieuse dont naquit l'Empire d'Or. Cette puissance, marquée par une défiance croissante envers les dieux, connut une ascension fulgurante avant un déclin brutal qui marqua durablement l'histoire de Tanak.

Les Humains ne possèdent pas une culture unique mais une multitude de traditions et d'organisation sociale parfois opposées. Les Teuts placent la justice et la responsabilité individuelle au cœur de leur identité, héritage direct du geste de Caran. Les clans du Nord entretiennent un rapport plus pragmatique au divin, prient Khimera, ou sont animistes. Les héritiers des terres du Feu cultivent le savoir, l'expérimentation et une relation particulière à la Mort et au cycle du Vif. Et au centre, les Cité-États renaissantes ont pris le contrôle de l'économie et du commerce.

Au fil des millénaires, les Humains sont devenus l'espèce la plus nombreuse de Tanak et ont pris une place incontournable sur l'échiquier géopolitique, dirigent les guildes marchandes, et ont fondé les plus grandes cités. Leurs conflits ont modelé le monde et ont fait d'eux les acteurs majeurs de l'histoire moderne. Nombreux, adaptables, opiniâtres et résilients, les Humains demeurent un facteur central de l'équilibre continental. Divisés, ils sont vulnérables. Unis, ils deviennent une puissance capable de redessiner le destin de Tanak.

Hobbits

Quelques semaines avant le départ des dieux vers les jardins d'Unsour, la population de Tanak découvrit un matin, de petits hommes joufflus affairés dans les champs et les vergers.

Les Hobbits (ou goinfreurs) avaient été créés par Myrn pour répondre au souhait des dieux d'obtenir une race parfaite pour s'occuper de la Cérémonie des Reliques. Pacifiques, amicaux et prévenants, ils servaient à chacun des dieux son plat favori sans même qu'il ait à la demander. On raconte que grâce à eux, les fidèles qui partagent ces plats avec leurs dieux, se verraient débarrassés des séquelles de leur vie passée. Le Grand Livre des Recettes d'Unsour fût remis à Grobolgé, le premier des goinfreurs mais l'un comme l'autre disparurent dans la région des Dents de Garlock au moment de la dispersion des Hobbits sur Tanak.

Les régions du sud de Tanak ont particulièrement trouvé la faveur de ces cultivateurs, gastronomes et festifs. De la Verte jusqu'au Pont de Terre on trouve nombre de ces créatures qui exercent d'autant mieux leurs talents que ces territoires sont fertiles. Ils ont contribué à en faire le grenier de Tanak.

L'année qui précéda le passage à l'an 499, les fortes communautés de Hobbits qui peuplent les vallées au sud du miroir des fées, ont été les témoins et même pour partie les acteurs de grands troubles. C'est chez eux que l'appel de Fuschia conduit les caravanes du Mossem et c'est chez eux que l'écho de l'appel de Soufre est entendu. C'est donc tout naturellement que certains d'entre eux se retrouvèrent autour de l'Arbre de Vie pour combattre le Météore et fonder la Timonerie.

Si certains se sont éloignés du philosophisme pour en revenir à Myrn et que d'autres ne l'ont jamais quitté, leur culture, elle, n'a jamais changé. Ils aiment boire, manger et faire la fête. Ils n'ont aucun talent particulier pour la magie mais pratiquent avec soin l'artisanat. Produits animaliers, fruits de la récolte ou des cultures, ils font usage de tout ce qu'ils produisent. Herboristes, tanneurs et apothicaires ne sont que quelques exemples des métiers où ils excellent.

Par ailleurs, il est également de notoriété publique que les hobbits sont les amis du mystique. Ces créatures courtes sur pattes détiennent la meilleure recette d'Encens de tout le continent.



Les Régions

Ceci est un résumé des principales régions et cultures de Tanak. Si vous désirez plus d'informations, consultez le site internet de Ragnarok, où vous trouverez plus de documents, notamment sur la page <https://ragnaroklarp.be/univers/>.

Principautés disputées

Les principautés sont un ensemble de territoires très majoritairement occupés par les humains. La longue histoire de l'Empire Teuts est parsemée de révoltes, de vassaux dissidents et de sujets frondeurs. Aujourd'hui, cette région autrefois unie est fragmentée en une multitude de royaumes et fiefs, plus ou moins rivaux pour l'agrandissement de leurs territoires.

Fondé il y a près de mille ans, l'**Empire Teuts** n'est plus que l'ombre de ce qu'il était. Après une longue guerre contre l'Empire d'or, qui a contraint les Teuts à se replier dans leur forteresse d'Airain, la plupart des anciens duchés sont en ruine ou insoumis. Peu à peu, les conseillers du jeune empereur tâchent de reprendre leurs terres perdues ou, à défaut, s'assurer qu'elles soient gouvernées par des alliés. Les fidèles de Caran tentent de retrouver leur ancienne gloire, mais les conflits politiques internes de l'empire ne leur facilitent pas la tâche.

L'**Hydre**, au contraire, est une très jeune nation située au nord-est des principautés et forme la frontière avec les Terres sauvages. Regroupant plusieurs factions, ils se sont rassemblés dans l'idéal de recréer une terre unie où les humains pourraient habiter en harmonie avec les vampires.

On y retrouve principalement :

- La compagnie de Chair et de Sang, une troupe de mercenaires associés aux Saigneurs vampires;
- La Yanovie, une terre récemment libérée du joug de son oppresseur vampire;
- La famille Aria, des rescapés de l'ancien comté du Midgard et fervents serviteurs de Caran;
- La principauté Khaïnite, territoire dirigé par un fils du Duc Von Khol.

Auparavant allié à l'Empire d'Or, les différentes lignées de **Saigneurs malkovs** se disputent désormais un territoire étendu, mais désuni. Chaque famille vampirique a sa propre politique et ses propres alliances, en l'absence d'un dirigeant unique. Pour les paysans, ces conflits et complots rythment la vie quotidienne, en attendant le jour funeste où l'un de leur maître viendra s'abreuver de leur sang.

Enfin, ailleurs dans les principautés se trouvent une collection de petits duchés, cités-états et autres comtés isolés dont les seigneurs sont officiellement vassaux de l'un ou l'autre grand souverain, mais factuellement indépendant. Ces **territoires disputés** abritent des populations aux mœurs variées, mais essentiellement humaines.

Cités-états collaborantes

Les cités-états collaborantes forment un ensemble disparate de cultures et de races. Reliés par des routes commerçantes terrestres et maritimes, c'est une région d'échanges, mais aussi de piraterie.

Libérés de la domination de l'Empire d'Or, la **Sérénissime** retrouve sa puissance commerciale passée. Ses navires font halte dans tous les ports du continent, chargés de marchandises revendues avec un net bénéfice. Cependant, les Princes-Marchands qui dirigent le territoire, menés par les familles Anahin et Rosacruz, sont en rivalité avec la jeune république de Trottola, bien que ces factions tâchent de garder un front uni face aux nations extérieures.

Autrefois un havre de paix pour les Faëries et leurs alliés, l'ancien Miroir des Fées a été souillé par le fléau de la mort-vivance. Désormais, Faëries, Elfes, Hommes-Bêtes et autres se sont rassemblés pour fonder d'abord la cour, puis l'**Hégémonie des Saisons**, une puissance régionale et dynamique qui domine la grande forêt. Cependant, la mentalité très *particulière* de ses habitants rend les interactions difficiles pour ceux qui ont grandi dans des régions plus urbaines. Dans leur voisinage, l'on retrouve également de nombreuses communautés Hobbits.

A l'ouest, **Port-la-Rafle** fût pendant longtemps un repaire de brigands, de pirates et de malfrats. Sous l'empire, ses dirigeants ont collaboré en façade, tout en aidant ponctuellement divers mouvements de résistance. Ces dernières années, le gouverneur en fonction essaie de redorer l'image de sa cité et maintenir une certaine cohérence. Cependant, les allégeances des raflés ont toujours été changeantes, et la libre entreprise est inscrite dans leur nature.

Les **tribus Mahouds** ont toujours été autonomes et fières. Une longue histoire parsemée de conflits entre tribus et avec les nations voisines a laissé ses marques. Les terres hostiles qu'ils habitent ont donné aux farouches Mahouds une appétence certaine pour le conflit mais aussi une longue tradition de troc.

Tout à l'est du pont de terres, les exilés de l'île de Wan se sont rassemblés sous la protection de la **Citadelle du Héron**. Liés par leurs origines, leurs valeurs de famille et de tradition, ils ont prospéré dans cette nouvelle région isolée de l'Empire d'Or. Aujourd'hui ce peuple venu du lointain étend ses contacts et relations sur terre comme sur mer.

Terres sauvages

Des terres inhospitalières. Un vent glacial. Des coutumes rudes. Les Terres Sauvages sont la région où la vie est la plus rude sur Tanak. Pourtant, de grands clans se partagent ces territoires, régulièrement en conflit, que ce soit entre eux ou avec leurs voisins.

La majorité de la population des Terres Sauvages se compose de **clans très divers**. Certains sont nomades, d'autres sédentaires, mais la plupart sont composés essentiellement d'Humains et d'Hommes-Bêtes. Si la plupart de ces tribus ont une culture guerrière, c'est qu'ici il faut se battre pour voir un autre jour.

Parfois mal vus dans certaines régions, les Peaux-Vertes ont depuis longtemps fondé un refuge au nord-est du continent : le **Rocher rouge**. Là, les plus grands chefs et les plus sages chamans se réunissent pour décider de l'avenir des Orcs, des Gobelins et de leurs cousins. Belliqueux, les guerriers du Rocher rouge n'hésite pas à se lancer dans des raids ou des assauts sur les territoires environnant pour ramener les ressources qu'ils ne produisent pas eux-mêmes.

Parmi la multitude de clans qui peuplent les terres sauvages figurent les **clans totémiques**. Le clan du cheval, du narval, du cerf, du loup,... Tous ces clans sont les héritiers d'une longue tradition et vénèrent un antique Esprit-Animal. Certains racontent que ces esprits sont les premiers dieux de Tanak et que quelques-uns d'entre eux n'ont pas quitté le monde, mais veillent encore sur leurs adorateurs en personne.

Au milieu des terres sauvages se trouvent le **berceau d'Hilduin**, là où le dieu de la vie aurait pour la première fois posé le pied sur Tanak, là où il a fait construire la première Arche. Vérité ou légende, c'est surtout là où de simples caravaniers sont parvenus à sceller le Prophète de Vristal, amenant la chute de l'Empire d'Or. Une assemblée accueillant toutes les races veille sur les restes du Prophète, s'assurant que jamais il ne soit libéré.

Protectorat gris

Dans l'ombre de Kadevra, plusieurs francs-comtés prospèrent. Tant que les termes du Protectorat sont respectés par les deux partis, la paix règne. Dans la capitale, les Diables de la Régence veillent à ce que l'ordre soit respecté et que seuls les plus dignes puissent monter à la place qui leur revient de droit.

Au cœur des Monts-Morts se dresse le diamant vérolé qui orne la Couronne Grise : **Kadevra**. Chaque citoyen y est le serviteur d'un autre, jusqu'à remonter à la cour régente, elle-même servant dame Lenuwiel, la Tisseuse. La violence est quotidienne, mais cette nation est hautement méritocratique : Même né dans la fange, chacun peut monter les échelons, jusqu'à être transformé en Diable et diriger à son tour un pan de la cité.

Loin de la cour et de ses luxes, dans les rues de la cité, ce sont les **gangs** qui règnent. Ayant constamment besoin de bras, toutes les races sont accueillies, sans distinction. Les bandes vont et viennent, et seules les plus solides parviennent à se maintenir sur le long terme et à diriger des zones toujours plus importantes de la cité.

Si Kadevra trône en haut de la Bouche de Tanak, le plus grand gouffre du continent, dans ses profondeurs veille l'antique **royaume Nain**, fondé par le dieu Grimm lui-même. Officiellement un duché de la Couronne Grise, certains préfèrent parler d'une alliance de longue durée. De tous temps, les Nains ont fourni aux armées couronnaises du matériel d'excellente qualité, et Kadevra a empêché que les curieux n'arrivent jusqu'au porte de leur royaume, car ce qu'ils aimeraient vraiment, c'est d'être oubliés par le monde et de pouvoir rester dans leurs palais souterrains, pour toujours.

Autour des monts-morts, une multitude de **francs-comtés** se sont ralliés à la cour régente. Cet accord unit ces territoires libres par un pacte de solidarité défensive, d'entraide économique et de respect mutuel des traditions sous l'égide de Kadevra. Mais une place dans le Protectorat se mérite car les Diables n'ont que faire d'alliés incapables.

Cité de l'Arbre

Autour de l'Arbre de vie récemment éveillé s'est formée une cité sans nom, errante, qui suit la roulotte portant l'Arbre au gré de ses voyages. C'est au sein de cette cité, habituellement très modeste, que se déroule le grand rassemblement annuel pour fêter la nouvelle année. Ses citoyens viennent des quatre coins de Tanak, mais ont tous décidé de suivre l'Arbre, que ce soit par ferveur, par esprit commerçant ou pour toute autre raison.

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:

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

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 !



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

Déroulement 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 mitraille".
- 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

Remarques :

- 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.
- Tout le monde peut endosser le rôle de maître, à condition d'avoir un niveau d'archétype supérieur à celui de ses élèves.
- 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. Une tentative infructueuse nécessite de réussir le lancement du sort quant au nombre de pierres de vie, mais le sort « ne part pas », l'apprenti tentant de s'approprier les subtilités du tissage.

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 :

<https://drive.google.com/file/d/17OX78LJgkUi4uqcEiNWwRVxiZdVCrt2/view>, 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.

Un archer reçoit 5 flèches lorsqu'il obtient son homologation. Il peut en porter maximum 10.

Les personnages qui ne sont pas archer ne peuvent pas stocker les flèches. S'ils en ramassent, ils doivent les remettre à un archer ou à un Spectre proche.

Si un archer arrive à court de flèches, il peut en racheter au stand d'archerie.

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.

Livre 3 : Archétypes

Rappels

- Tous les personnages entrent en jeu au niveau 1 de leur archétype.
- Un personnage peut perfectionner en jeu son archétype avec quelqu'un qui possède le même archétype, de niveau supérieur au sien.
- Un personnage peut apprendre les bases d'un autre archétype auprès d'un personnage de niveau 1 de cet archétype.
- Pour plus d'informations, voir le livre 2, section apprentissage.
- Chaque niveau d'archétype est cumulable. Veuillez faire attention au passage d'apprenti vers le niveau 1, certaines capacités peuvent remplacer les précédentes.

Artisan

Les Artisans sont les fabricants de Tanak. Qu'ils fabriquent des armes, des potions ou des alcools, leurs compétences sont généralement très appréciées de leurs compagnons. Chaque Artisan doit choisir une spécialisation à la création, qui définit les recettes qu'il peut apprendre ainsi que les objets qu'il peut confectionner, réparer,...

Les trois spécialisations sont *Alchimiste*, *Brasseur* et *Forgeron*.

Les Artisans ne peuvent pas utiliser leurs capacités s'ils portent une armure intermédiaire ou lourde.

Titre	Description et Règles
Apprenti	- L'apprenti Artisan a un autre archétype de base, mais a commencé à apprendre les bases de l'archétype Artisan en jeu. - Il apprend la spécialisation de son enseignant. - Il peut apprendre les recettes de cette spécialisation après 3 tentatives ratées. - Chaque fabrication (et chaque entraînement) coûte une ressource de plus au choix.
Niveau 1	- C'est le niveau auquel un nouveau personnage Artisan entre en jeu. Il choisit une spécialisation (ou garde celle d'apprenti). - Il connaît toutes les recettes de niveau 1 de sa spécialisation présentes dans ce livre (sauf s'il vient du stade d'apprenti). - Il peut apprendre les recettes de niveau 1 de sa spécialisation qu'il trouverait en jeu.
Niveau 2	- L'Artisan comprend mieux son art et il est plus facile pour lui d'apprendre de nouvelles recettes. - Il apprend les recettes après un seul essai, plutôt que trois. - Il peut apprendre les recettes de niveau 2 de sa spécialisation qu'il trouverait en jeu.
Niveau 3	- Option 1 : Perfectionnement. Il apprend à économiser des ressources. À chaque fabrication, il peut ignorer la dépense d'une ressource commune. Il peut apprendre les recettes de niveau 3 de sa spécialisation trouvées en jeu. - Option 2 : Exploration. L'Artisan apprend une nouvelle spécialisation, qu'il traite comme s'il était Artisan niveau 1.

Recettes d'alchimie niveau 1

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 à Ingestion	Etiquette à coller sur un aliment. Celui qui ingère le poison subit l'annonce « toxic ».	1 fruit + 1 bois précieux

Recettes de brasseur niveau 1

Type de boisson	Coût de fabrication	Point d'éthylisme par verre	Nombre de point d'éthylisme total
Cervoise	8 céréales	1	30
Bière spéciale	8 céréales + 1 orge brassicole	2	30
Vin	8 fruits	1	30
Vin grande cuvée	8 fruits + 1 bois précieux	2	30
Liqueur	5 fruits + 5 céréales + 1 fruit exotique	3	30
Spiritueux	6 céréales + 2 végétaux + 2 fruits + 1 orge brassicole	3	30

Recettes de forgeron niveau 1

Remarque : Les forgerons fabriquent de l'équipement de **bonne facture**, c'est-à-dire qu'il résiste aux annonces **Crush**.

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	Permet de crocheter les cadenas	1 minerais + 1 gibier
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

Guérisseur

Les Guérisseurs sont les érudits de Tanak, qui soignent les corps de leurs compagnons blessés. Dans un monde où les cimetières se font rares, leurs compétences sont particulièrement appréciées.

Les Guérisseurs ne peuvent pas utiliser leurs capacités s'ils portent une armure intermédiaire ou lourde.

Titre	Description et Aptitudes
Apprenti	- L'apprenti Guérisseur a un autre archétype de base, mais a commencé à apprendre les bases de l'archétype Guérisseur en jeu. - Il peut soigner 1 PV/sablier, jusqu'à un maximum d'1 PV sur la localisation (voir "soins des Guérisseurs").
Niveau 1	- C'est le niveau auquel un nouveau personnage Guérisseur entre en jeu. - Il peut soigner 1 PV/sablier. - Il peut fabriquer des remèdes, identifier et traiter les maladies.
Niveau 2	- Le Guérisseur est plus efficace quand il soigne quelqu'un. - Il peut soigner 1 PV/sablier en plus, pour un total de 2 PV/sablier. - Il peut identifier les maladies en un sablier de moins (total de deux sabliers).
Niveau 3	- Le Guérisseur a développé une immunité à force d'être en contact avec diverses maladies et sait mieux éviter les infections. - Il est immunisé aux maladies et n'a plus de risque d'infection durant un soin sur champ de bataille.

Soin des Guérisseurs

Quand un Guérisseur veut soigner quelqu'un, il mime l'action durant un sablier (trois minutes). Les techniques de soin étant très variables, nous vous laissons libre interprétation de cette scène. Essayez de faire vivre un moment de jeu aux joueurs qui sont immobilisés durant de longues minutes, afin que ça soit plus immersif que d'attendre trois minutes ensemble.

Sur un champ de bataille, la situation n'est pas toujours idéale, aussi, se faire charcuter ne vient pas sans risque d'infection. Au terme de ses soins, le Guérisseur 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 à la localisation soignée par demi-journée tant qu'elle n'a pas été soignée.

NB, si cette complication amène le torse à 0 PV, le personnage tombera dans le coma !

En revanche, tout soin prodigué dans de bonnes conditions (à l'hôpital par exemple, ou dans tout autre lieu propre dédié aux soins) est assuré d'être sain (sans risque de complication).

Le sachet de pierres est fourni par l'organisation. En cas de perte, allez à l'Etendard.

Traitement des maladies

Lorsqu'un Guérisseur reçoit un patient malade, il doit jouer une scène visant à identifier la maladie durant trois sabliers, à la suite de quoi il peut lire la carte maladie sur laquelle se trouve le traitement nécessaire à la guérison.

Une fois ce traitement connu, il peut l'appliquer et signaler à son patient que son état va s'améliorer prochainement.

Si la maladie est contagieuse, il est tout à fait possible que le Guérisseur soit lui-même contaminé ! Il est donc recommandé de vous munir d'un équipement de protection avant de procéder à l'examen.

Fabrication de remèdes

Les Guérisseurs sont capables de fabriquer les remèdes nécessaires au traitement des maladies (voir livre 2, section “Fabrication et réparation”).

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 gueule de bois	1 végétal ou 1 poisson
Désinfectant	Si utilisé lors d'un soin, prévient les complications (pas de tirage au sort au terme du soin).	1 végétal + 1 gibier
Purge	Permet de se débarrasser d'une addiction à une drogue.	1 végétal + 1 gibier + 1 fruit

Guerrier

Les Guerriers sont les combattants de Tanak. Si tout le monde peut prendre une arme et aller frapper sur son voisin, les Guerriers ont dévoué une bonne partie de leur vie à la violence et ont des capacités supérieures au commun des mortels.

Les Guerriers n'ont aucune contrainte quant au port des armures.

Titre	Description et Aptitudes
<i>Apprenti</i>	L'apprenti Guerrier a un autre archétype de base, mais a commencé à apprendre les bases de l'archétype Guerrier en jeu. Il possède +1 PV au torse.
<i>Niveau 1</i>	C'est le niveau auquel un nouveau personnage Guerrier entre en jeu. Il possède +1 PV / loc (remplace le bonus d'apprenti). Il peut porter des armures lourdes et des pavois. Il obtient +1 à son score de bagarre.
<i>Niveau 2</i>	Le Guerrier a appris à projeter son adversaire au sol. Il peut annoncer STRIKE DOWN sur une frappe, une fois par jour.
<i>Niveau 3</i>	Le Guerrier a appris à mieux tenir sur ses pieds et à briser les armes de ses adversaires. Il peut résister à une annonce STRIKE DOWN par jour. Il peut annoncer CRUSH sur une frappe (une fois par jour) avec une arme contondante.

Mystique

Les mystiques sont des êtres étranges, à mi-chemin entre le monde des vivants et celui des morts. Ils sont capables de voir les morts et de leur parler, à condition d'avoir de l'encens. Il n'est pas rare que les chamans et les mystiques se tournent vers la prêtrise et aident leurs compagnons à comprendre les voies divines.

Les mystiques ne peuvent pas utiliser leurs capacités s'ils portent une armure, quelle qu'elle soit.

Titre	Description et Aptitudes
Apprenti	- L'apprenti mystique a un autre archétype de base, mais a commencé à apprendre les bases de l'archétype mystique en jeu. Il peut voir les esprits.
Niveau 1	- C'est le niveau auquel un nouveau personnage mystique entre en jeu. Il peut voir et parler avec les esprits. Il peut mener des rituels (voir plus bas). - En pratiquant une cérémonie d'un sablier (3 minutes) à proximité d'un autel de vie, il peut : 1) ramener un esprit présent à la vie, sans séquelle ; 2) rallumer l'autel s'il est éteint ou l'éteindre s'il est allumé. - En pratiquant une courte cérémonie (1 minute) à proximité de l'autel de vie de son campement, il peut bannir un esprit de l'autel (annonce BANISHED). - S'il utilise un bâton d'encens, il peut poser jusqu'à trois questions fermées (la réponse est oui ou non) à un esprit, qui doit répondre la vérité. - ! Un mystique ne peut pas bloquer indéfiniment un esprit avec un bâton d'encens. - ! L'encens est un objet de jeu et doit porter une étiquette de l'organisation. Un bâton d'encens est réutilisable tant qu'il est allumable.
Niveau 2	- Le mystique parvient à tirer plus d'informations des esprits. Ses questions peuvent maintenant être ouvertes. (L'esprit doit toujours répondre la vérité.)
Niveau 3	- À force de ramener des esprits, le mystique comprend mieux comment fonctionne la traversée depuis le monde des morts. Quand il réalise une cérémonie pour ramener un esprit à la vie, il peut le forcer à prendre une séquelle plutôt que de l'éviter. - Le mystique niveau 3 doit prendre contact avec l'organisation pour recevoir un deck de séquelles. Le tirage de la séquelle est aléatoire, le mystique fait tirer une carte au hasard. Le mystique peut regarder la carte tirée par l'esprit et éventuellement se servir de cette connaissance contre l'esprit.

Messes et Rituels

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, en plus du mystique qui dirige la cérémonie.

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 !

Si vous attendez un effet d'un rituel, un formulaire se trouve à l'Étendard pour contacter les Spectres. Merci de ne pas faire appel à eux pour le jeu interne à votre groupe, ils sont suffisamment occupés.



Tisseur

Les Tisseurs ont appris à manipuler les courants de souffle de vie qui parcourent Tanak pour produire différents effets, que le commun des mortels appelle “magie”. Il y a cependant beaucoup de théories différentes qui sous-tendent la pratique et chaque Tisseur peut avoir sa propre explication.

Les Tisseurs ne peuvent pas utiliser leurs capacités s'ils portent une armure, quelle qu'elle soit.

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

Pour lancer un sort, le Tisseur doit toujours avoir son parchemin de sort sur lui, et user soit de Pierres de Vie soit de la charge de son *Gri-Gris/Fétiche* (voir plus bas).

Titre	Description et Aptitudes
Apprenti	- L'apprenti Tisseur a un autre archétype de base, mais a commencé à apprendre les bases de l'archétype Tisseur en jeu. - Il peut apprendre des sorts après avoir essayé trois fois sans succès de lancer le sortilège. - Il peut lancer les sorts qu'il a appris.
Niveau 1	- C'est le niveau auquel un nouveau personnage Tisseur entre en jeu. Il peut lancer les sorts qu'il a appris. - Un Tisseur commence le jeu avec trois niveaux de sorts (voir la section “Sorts accessibles à la création” ci-dessous). S'il vient d'un autre archétype, et qu'il est passé par le stade d'apprenti, il conserve ses sorts mais n'en apprend pas automatiquement de nouveaux. - Il peut fabriquer des Fétiches et les recharger (voir la section “Gri-Gris” ci-dessous).
Niveau 2	- Le Tisseur maîtrise mieux la magie et apprend ses sorts plus facilement. Il apprend les sorts après un seul essai, plutôt que trois.
Niveau 3	- Le Tisseur peut plus facilement porter le poids magique de ses Fétiches. Il peut porter un Fétiche de plus, jusqu'à quatre. Il doit fabriquer et rechercher lui-même ce nouveau Fétiche.

Magie

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 (parchemins, banderoles, peau,...) 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. N'hésitez pas à intégrer le nom du sort quelque part sur le parchemin, même discrètement).

Il est coutumier pour les Tisseurs de rassembler leurs sorts dans un support qui leur est propre, comme un grimoire.

Si le sort réussit, le Tisseur peut alors lancer distinctement son **INJONCTION** puis l'**ANNONCE** du sort. La cible doit alors exécuter le sort tel que décrit dans l'**ANNONCE**.

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**".

ex : Par la FORCE de CARAN, que le poids des justes te cloue au sol ! GLUE ! → la cible se retrouve les pieds collés au sol.

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 Gri-Gri

Les Gri-Gris, ou **Fétiches**, sont de petits objets personnalisés par chaque Tisseur permettant de stocker un sort pour le lancer plus tard. Un nouveau personnage entre en jeu avec maximum trois Fétiches.

Les Fétiches sont des objets très personnels et ne peuvent pas être volés ou utilisés par d'autres Tisseurs. Un Tisseur ne peut pas porter plusieurs Fétiches contenant un sort identique.

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**.

Chaque Fétiche dispose d'une seule charge et permet donc 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.

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 tisseur 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.

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. Ces Pierres de Vie sont déchargées et ne sont plus que de simples cailloux. 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.

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.

Si de fausses Pierres de Vie sont trouvées sur site, elles seront détruites sans compensation.



Sorts accessibles à la création

Niveau 1	
Sort	Descriptif
Aveuglement	Cible : un personnage visible et à moins de dix mètres. Annonce : blind. Durée : 3 minutes. Description : la cible ferme les yeux pour la durée du sort.
Immobilité	Cible : un personnage visible et à moins de 10 mètres. Annonce : glue. Durée : 3 minutes. Description : la cible est incapable de décoller ses pieds pendant la durée du sort.
Extinction vocale	Cible : un personnage visible et à moins de 10 mètres. Annonce : mute. Durée : 3 minutes. Description : la cible est incapable de parler pendant la durée du sort (cela empêche les Tisseurs de jeter leurs sorts).
Frayeur	Cible : un personnage visible et à moins de 10 mètres. Annonce : fear. Durée : 3 minutes. Description : la cible est terrifiée par le Tisseur et fuit le plus loin possible de celui-ci. Elle ne peut en aucun cas revenir à moins de 10 mètres du jeteur de sort durant la durée du sort.
Immunité aux poisons	Cible : un personnage touché par le Tisseur. Annonce : / (La cible annonce « resist » si elle absorbe du poison ou si elle 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.
Maladresse	Cible : une personne à moins de 10 mètres. Annonce : disarm. Durée : instantanée. Description : La cible lâche ce qu'il a dans ses deux mains.
Soin magique	Cible : le patient touché par le Tisseur. Annonce : heal. Durée : instantanée. Description : le Guérisseur soigne 2 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.

Niveau 2

Arme enchantée	Cible : une arme touchée par un Tisseur et un mystique Annonce : / (Le porteur annonce « enchantée » lorsqu'il frappe avec l'arme) Durée : 1 heure. Description : chaque frappe avec l'arme annonce « enchantée ».
Aura de répulsion	Cible : le Tisseur. Annonce : / (Le Tisseur annonce « résist » lorsque qu'il reçoit un projectile) Durée : 1 heure. Description : le Tisseur est immunisé aux projectiles (n'immunise pas contre les projectiles magiques).
Bouclier magique	Cible : le Tisseur. Annonce : / Durée : jusqu'au premier sort (incantation suivie d'une annonce) 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.
Sommeil	Cible : un personnage visible et à moins de 10 mètres. Annonce : sleep. Durée : 3 minutes. Description : la cible s'endort instantanément et n'est réveillée qu'au bout d'un sablier ou si elle subit des dégâts.

Niveau 3

Berserk	Cible : une personne (sans armure), sort tatoué sur le front par le Tisseur. Annonce : / Durée : 1 heure ou jusqu'à ce que le tatouage s'efface. Description : la cible tatouée par le sort voit ses points de vie multipliés par 2 (avec un maximum de 6 PV / loc), 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.
Dissipation magique	Cible : une cible (personnage ou objet) visible et à moins de 10 mètres. Annonce : dispel. Durée : instantanée. Description : <u>tous</u> les sorts et effets de potions qui affectent la cible ou son équipement sont automatiquement dissipés.
Peinture de l'ours	Cible : un personnage touché par le Tisseur. Annonce : / 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 peintures de l'ours, toutes localisations confondues.

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'œuvre 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.
- 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
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

Livre 5 : Bloodball

Le BloodBall se veut un divertissement sportif et de roleplay pour tout public. Nous insistons sur le fait que ce sport se pratique dans un esprit de roleplay. 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 spectacle roleplay.

Vous trouverez en seconde partie de ce livre les règles time in, sous la forme d'un document écrit par la Fédération des Arènes de Tanak (autrement appelée « la FAT »)

Partie 1 : Règles Time Out

- Un Spectre ou l'arbitre est à tout moment autorisé à obliger un joueur de retirer tout élément de costume dont il estime que cela présente un danger, pour lui ou pour les autres.
- Chaque participant à un match de BloodBall 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 (velcro ou simplement glissé sous la ceinture sans nœud).
- Quand un joueur arrache un foulard, il **doit** CRIER à haute et intelligible voix « **TOUCHE !** » sans quoi, l'arbitre pourra siffler une faute. Le foulard ainsi décroché doit être lâché **IMMÉDIATEMENT** 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 **AVANT** de se relever.
- Un joueur qui serait touché par une arme de jet **doit** tomber au sol, comme si on lui avait arraché un foulard.
- Les règles de plaquage avec les foulards s'appliquent même pendant une bagarre ou une simulation de combat.
- Une monstruosité (déclarée comme tel par un Spectre ou PNJ dédié) "frappe" à **KO**. Il faut lui enlever les **5** foulards qu'elle porte pour la mettre au sol. Les foulards enlevés ne peuvent pas être remis. Une fois mise au sol, elle est sortie du terrain.
- Les joueurs de Bloodball équipés d'une ceinture de foulard peuvent annoncer **KO** à tout intrus sur le terrain qui n'en porte pas, en touchant l'intrus. (Celui-ci n'était pas prêt physiquement, tackle de joueur trop violent pour lui), il doit tomber au sol, et être réveillé par un tiers.
- Les règles du jeu de Ragnarok restent applicables tout le long du match.
- 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 !
- Un Spectre ou PNJ dédié 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 !**



règles continentales homologuées par la F.A.T.

Partie 2 : Règles Time In

Nombreuses sont les régions qui ont leur propre version du BloodBall.

Chacune avec ses spécificités traditionnelles, ses règles particulières et ses exceptions culturelles. Mais dans ce document notre chère Fédération des Arènes de Tanak va se concentrer sur ce que ces pratiques du noble sport ont en commun. Notre but étant d'informer correctement les sportifs et supporters des règles continentales qui sont d'application dans chacune des arènes affiliées.

Constitution d'une équipe:

- Les participants doivent avoir passé un examen médical afin d'obtenir la patente d'Artiste de Violence nécessaire à toute pratique dans les arènes affiliées.
- Une équipe ne peut participer que si son coach est détenteur d'une licence agréée de la F.A.T.
- En fonction des accords entre les équipes et l'Arbitre, celles-ci peuvent être constituées d'entre 5 et 12 joueurs sur le terrain.

Règles d'un match:

- Au coup d'envoi, la balle est placée au centre du terrain (parfois lancée par l'arbitre parfois posée). Chaque équipe, accolée à la barrière de son côté du terrain, ne peut démarrer qu'au coup de sifflet.
- La balle ne peut pas être frappée du pied, elle ne peut qu'être tenue ou lancée.
- Un joueur tenant la balle doit la poser dans la zone d'en but de l'équipe adverse pour marquer un point.
- La violence est permise contre ceux qui portent la balle, s'apprêtent à la recevoir via une passe ou s'ils attaquent eux même un autres joueurs. Les autres actes de violences pourront être sanctionnés par l'Arbitre.
- En dehors du matériel de l'équipe de sécurité de la F.A.T. et de l'arbitre, toutes les armes sont interdites sur le terrain.
- Si la balle sort du terrain, c'est l'arbitre qui décide, en fonction des conditions, de l'endroit et de la méthode de la remise en jeu.
- Un match dure traditionnellement entre 20 et 30 minutes séparées par une mi-temps lors de laquelle les équipes changent de côté du terrain.
- Le nombre de joueurs d'une même équipe sur le terrain ne peut pas dépasser celui convenu à l'avant-match.
- L'arbitre licencié de la F.A.T. garde en tout temps, toute autorité sur les décisions de déroulement du match, de sanction et de comptage des scores.
- A la fin du match, en fonction du score, l'arbitre déclare vainqueur l'équipe qui a marqué le plus de points. Une égalité réclame une prolongation par une "balle de match".

Culture du Bloodball:

Les règles officielles énoncées ci-dessus ne couvrent pas l'entièreté de ce qu'est un match de Bloodball. Il est largement reconnu par la F.A.T. que le véritable sel du noble-sport doit beaucoup à la participation de son public. La plupart des équipes étant accompagnées de leurs supporters, fans endurcis et autres hooligans, qui sont souvent considérés comme une part non officielle de l'équipe elle-même. Il est courant que ceux-ci participent à leur manière à la ferveur sportive via des lancers de projectiles, des invectives ou même en s'attaquent aux joueurs adverses restés sur le banc ou déjà blessés. Afin de ne pas effacer cette part de la culture du Bloodball mais de s'assurer malgré tout que des débordements n'entraînent pas l'annulation d'un match ou des dégâts aux structures, la F.A.T. met en place une équipe de sécurité dédiée.

Par contre, si des habitudes de pot-de-vin venu des sponsors sont une part intégrante du Bloodball dans de nombreuses régions, la F.A.T. elle, via son système de licence, garantit l'incorruptibilité de ses arbitres.

Faites donc vos paris en toute tranquillité d'esprit !

