



# DEUXIÈME SAGA : AUX FILS DU WYRD



UN JEU DE RÔLE GRANDEUR NATURE  
ORGANISÉ PAR L'ASSOCIATION YGGDRASIL GN

## LIVRE DE RÈGLES : ÉDITION 2011

### AVANT PROPOS

L'univers d'Yggdrasil, créé par nos soins, est inspiré de la mythologie scandinave. Cet univers est entre vos mains. Il évoluera en fonction de vos choix, de vos actions, qu'elles soient bonnes ou mauvaises. Comme dans n'importe quel jeu de rôle grandeur nature nous avons l'obligation de poser des règles claires. Il est évident que nous ne pourrions traiter dans ce livret toutes les situations que vous pourriez rencontrer, n'oubliez donc jamais nos maîtres mots : sécurité, bon sens et roleplay.

### YGGDRASIL : MODE D'EMPLOI

Quelques semaines après la fermeture des pré-inscriptions, un e-mail contenant les grandes lignes de votre prochain rôles ainsi que quelques indications sur votre costume vous sera transmis, accompagné de la fiche d'inscription définitive. Environ un mois avant le jeu vous recevrez votre fiche de personnage. N'hésitez pas à nous contacter si vous avez des desiderata particuliers pour votre rôle ou l'équipement que vous souhaiteriez utiliser pendant ce GN, nous tâcherons de faire au mieux pour vous satisfaire.

### SYSTÈME DE SANTÉ

Vous allez incarner un Viking et comme tout être vivant il est vulnérable. Chaque personnage possède donc un capital de PE (Points d'Endurance) qui symbolisent sa résistance et ce qu'elle que soit la situation. À ce total de PE peut s'ajouter un capital de PA (Points d'Armure) définis par les orgas en début de GN.

Les PE correspondent au nombre de coups que vous pouvez encaisser avant de sombrer dans l'inconscience.

Les PA (points d'armure) s'ajoutent au capital de PE. Les PA sont ôtés avant l'Endurance du personnage et les points perdus ne peuvent être récupérés qu'en s'arrangeant avec un forgeron pour la réparation de l'armure.

Lorsque vous n'avez plus de PE vous sombrez dans l'inconscience pendant 5 minutes, durée pendant laquelle n'importe qui pourra vous dérober vos biens. À la fin de cette période de 5 minutes, vous regagnez 1 PE et pouvez vous relever. Tant que vous n'aurez pas été soigné, il vous sera impossible de courir, porter des coups ou utiliser vos capacités spéciales.



## RECOURIR SES FORCES

Il existe de nombreux moyens de récupérer des PE. Le plus élémentaire est d'être soigné par un joueur possédant la compétence «Médecine». Un autre moyen serait de bénéficier des services d'un alchimiste ou d'un devin qui peuvent tout deux prodiguer certains soins.

Une autre solution plus immédiate serait de se rendre à la taverne et de s'y reposer. En effet, un guerrier viking récupère mieux le ventre plein et une chope à la main qu'en pleine nature. Pour vous soigner à la taverne, il vous faudra donc acheter boisson et nourriture. En fonction des mets consommés, vous récupérerez un nombre plus ou moins importants de PE, information qui vous sera donnée par l'aubergiste.

## LA MORT

Il est possible que votre personnage décède pendant le jeu. Il existe d'ailleurs différentes façons de rejoindre l'au-delà :

La première est de Subir une « Injonction : Mort ».

La seconde, succomber à une dose de poison.

Dans les deux cas, il vous faudra vous rendre devant le Tribunal de Tyr et attendre d'être jugé. Veillez donc à ce que votre âme soit digne d'entrer au Valhalla à ce moment, car les dieux ne sont pas cléments avec ceux qui les ignorent.

## SYSTÈME DE COMBAT

Avant le jeu l'équipe organisatrice effectuera un inventaire des armes et équipements des joueurs. Tout équipement, arme, ou armure jugé dangereux pour les participants sera inutilisé pour la totalité du GN sous peine d'exclusion sans remboursement du joueur réfractaire aux règles de sécurité.

Nous tenons absolument à ce que les combats soient agréables à regarder. Gardez en tête que les dieux vous observent depuis leur demeure et qu'ils pourraient vous handicaper ou vous récompenser pour l'esthétique de vos combats.

Pour des raisons évidentes de sécurité il est interdit d'attaquer d'estoc (la pointe de l'arme vers l'avant) ainsi que d'utiliser votre bouclier pour frapper ou repousser vos adversaires. Pour les mêmes raisons, frapper des zones telles que la poitrine de la gente féminine, la tête ou l'entrejambe est à proscrire. Veillez aussi à ne pas mettre trop de force dans vos coups en règle générale. Nous serons là pour vous le rappeler chaudement.

Chaque touche inflige 1 dégât à celui qui la subit, quelle que soit l'arme employée.

Les combattants et la plupart des personnages sachant manier des armes auront accès à des bottes de combat. Elles permettent d'annoncer certains effets qui dépendent de l'arme employée :

Ainsi nous pouvons ranger les armes dans différentes catégories :

▷ l'épée à une main permet de « désarmer »



- ▷ La hache ou arme contondante permet de « briser »
- ▷ L'arme à deux mains, quelle qu'elle soit, permet de mettre « à genoux 5 secondes »

Le nombre de bottes d'armes dont vous disposerez pour l'intégralité du GN sera indiqué sur votre fiche de personnage.

## LES BOTTES D'ARME :

- ▷ Désarmer : Pour utiliser cette botte, il vous faudra toucher l'arme de votre adversaire. Elle oblige celui qui la subit à lâcher son arme. Cette botte n'a aucun effet sur un bouclier.
- ▷ Briser : Cette botte permet de briser un membre : bras, jambe ou torse. Ce membre devient inutilisable jusqu'à ce qu'un soin soit administré au joueur touché. Si vous êtes touché au buste, vous subirez l'effet « blessé », comme si vous veniez de vous relever d'un KO après la perte de votre dernier PE.
- ▷ À genou 5 secondes : Cette botte permet de jeter à terre un adversaire. Le joueur touché devra poser les deux genoux à terre et ne pourra pas se relever avant d'avoir lentement compté jusqu'à 5, les deux genoux au sol.

## ARMES DE TRAITS ET DE JETS :

Les armes de traits sont soumises à des règles différentes. Elles ne permettent pas, sauf capacité spéciale, d'utiliser une botte d'arme et infligent des dégâts d'une autre manière : le premier projectile qui touche au but fait tomber l'opposant immédiatement dans l'inconscience, à moins que ce dernier ne possède encore quelques PA. Si c'est le cas, ses PA tombent à 0 et le prochain projectile le mettra KO.

Les armes de jets, type couteau ou hache de lancer, n'infligent qu'un point de dégât comme une arme régulière, et n'offrent aucune botte d'arme.

## LES INJONCTIONS :

Voici la liste des différentes injonctions que vous pourrez entendre au cours du GN, ainsi que leur effet en jeu qu'il vous faudra respecter :

Désarme / À genoux X secondes / Brise : (se référer au paragraphe sur les Bottes d'Armes)

Paralysie X secondes : Celui qui subit cette injonction devra rester immobile pendant le temps indiqué.

Riposte X dégâts : Cette annonce permet à son utilisateur, quant il vient d'être touché, d'infliger X dégâts à la personne qui l'a touché précédemment.

Peur : La victime d'une annonce "Peur" doit fuir jusqu'à ce qu'elle soit hors de vue de la source de l'annonce. Elle peut ensuite revenir normalement, une fois qu'elle a repris ses esprits.

Résiste : Annoncé après avoir reçu un coup, un sort ou une injonction, cette annonce signale que son utilisateur vient d'échapper au coup et/ou à l'effet qu'il était sensé subir.



**Immune** : Cette annonce fonctionne de la même façon que “Résiste”, à cela près qu’elle signale que son utilisateur est entièrement immunisé aux types de coups/d’effets qu’on tente de lui imposer.

**Inconscience** : Cette annonce fait passer sa cible à 0 PE, quel que soit son score de PE ou de PA.

**Mort** : Cette annonce tue la cible instantanément.

«-» de Masse : Une annonce suivie de la formule “de masse” implique que tous les personnages qui entendent l’annonce en subissent l’effet.

«-» définitif : les injonctions ou les dégâts suivis de la mention “définitif” s’appliquent de manière permanente. Cela ne s’applique pas aux bottes d’armes (Désarme / À genoux / Brise) ni à certains autres effets pour des raisons de bon sens. Les dégâts définitifs sont eux particulièrement redoutables : un PE perdu de la sorte ne peut en aucun cas être regagné. Un personnage qui tomberait à 0 PE et ce définitivement ne pourra donc pas être réanimé et se rendra directement au QG orga.

## UN POINT SUR L'ARMURE

La qualité de votre armure déterminera vos PA. En début de jeu (lors de la vérification des armes et équipements) un capital de PA vous sera attribué. Il ira de 0 à 3 et sera grandement influencé par votre costume. Ce capital est soumis à l’appréciation de l’orga en charge de la vérification. Notez tout de même qu’une armure de cuir offre 1 PA, une cotte de mailles 2 PA, une armure de plate offre 3 PA. N’oubliez pas que les PA perdus ne peuvent être réparés qu’auprès de joueurs en ayant la capacité.

## RITUELS

Les devins sont les envoyés des dieux du panthéon scandinave parmi les hommes. Ce sont eux qui interagissent avec les dieux et leurs messagers au moyen des Autels. Ces lieux sacrés permettent aux devins de célébrer leurs dieux en leur faisant des offrandes. À ces offrandes, ils peuvent adjoindre une requête (écrite sur un bout de papier) à laquelle les dieux, s’ils sont cléments, répondront. Évidemment, une requête importante et complexe demandera de la part du devin une véritable cérémonie accompagnée d’offrandes à foison. En plus de cette fonction d’intermédiaire divin, les devins sont aussi de grands ritualistes capables d’accomplir des miracles de toute sorte.

## L'ALCHIMIE :

En parcourant Mitgard, certains hommes ont appris à comprendre et maîtriser le pouvoir des éléments contenus dans les plantes et les minéraux afin de créer de redoutables breuvages. Aussi imprévisible qu’efficace, l’alchimie est un art savant dont peu ont la connaissance. Ces rares individus partagent rarement leur savoir, trop conscients de la haute valeur marchande de leur talent. Seuls eux connaissent la mécanique de jeu de l’alchimie.

## LES RUNES :

Les runes sont des fragments des pierres brisées par Odin lors de la création du monde.



Ces petites pierres dispersées ça-et-là contiennent une partie de la magie extraordinaire de l'aube des temps et permettent aux hommes de gagner quelques avantages temporaires quand elles sont enchâssées dans certaines armes ou dans des boucliers. Seuls les Maîtres des Runes, une caste discrète parmi les hommes, sont habilités à utiliser les runes pour les adjoindre à une arme ou à un bouclier. On dit cependant que certains alchimistes pourraient également utiliser le pouvoir des runes à d'autres fins...

Il y a trois emplacements pour les runes : l'arme, le bouclier et le corps. Il ne peut y avoir qu'une rune par emplacement. Au maximum un humain ne peut donc avoir que 3 runes sur lui. Les runes sont symbolisées par des rubans de tissu noués lors de l'enchâssement ou de la décoction alchimique. Seules les classes sus-mentionnées connaissent l'effet exact des runes.

## LE VARTEN :

Nombreux sont les chemins qui mènent au Valhalla. Tous les habitants de Mitgard sont guidés par le Varten, leur destinée, qui les pousse à agir de telle ou telle manière. Le Varten est une échelle de valeur qui détermine l'alignement de l'individu : un Varten clair signifie que celui-ci défend l'opprimé et se bat honorablement pour se préparer sa place au Valhalla. Un Varten sombre veut dire que le personnage n'hésite pas à frapper en traître, trahir et user de tous les moyens pour arriver à ses fins. Les moyens diffèrent mais la fin est la même. Toujours est-il que sur votre fiche de personnage sera indiqué votre position sur l'échelle de Varten ainsi que les éventuels avantages ou handicap qui vont de pair.

## LES COMPÉTENCES :

Lorsque que vous recevrez votre fiche de personnage, votre background sera accompagné d'un résumé de votre fiche. Elle compilera des informations sur les personnes que vous connaissez, vos objectifs et vos compétences dont voici la liste :

Arme à une main : Vous pouvez utiliser des armes à une main. Arme de 1,10 m max (épée, hache, masse...)

Arme à deux mains : Vous pouvez utiliser des armes à deux mains. Armes de 1,10 à 1,50 m max (épée, hache, masse, bâton...)

Arme d'hast : Vous pouvez utiliser des armes d'hast. Armes de 1,50 à 1,80 m max (lance, halberde, vouge...)

Arme de trait : Vous pouvez utiliser des armes des trait (arc, arbalète)

Arme de jet : Vous pouvez utiliser des armes de jet (dagues, haches, couteaux, étoiles...)

Armure : Vous pouvez porter une armure. Des informations sur cette armure vous seront données via le premier mail que vous recevrez de notre part, avant l'envoi de votre fiche de personnage. Le niveau de l'armure indiqué (exemple : armure lourde) ne vous oblige pas à arriver en armure de plaques mais vous autorise à porter ce niveau d'armure. Vous pourrez vous équiper d'une armure de cuir, vous posséderez juste moins de points d'armure. Vous êtes invités à en discuter avec nous le plus tôt possible en utilisant cette adresse : [yggdrasil.gn@gmail.com](mailto:yggdrasil.gn@gmail.com)

Bouclier : Vous pouvez porter un bouclier, rond uniquement 70 cm de diamètre maximum.



Ambidextrie : Vous pouvez combattre avec une arme dans chaque main.

Lire / écrire : Vous pouvez lire les différents écrits en jeu, si ce n'est pas précisé sur votre fiche vous devez avoir votre propre matériel d'écriture.

Médecine : Vous pouvez soigner vos camarades d'un Point d'Endurance en utilisant un bandage, ces derniers seront en nombre limité. Nous fournirons les bandages.

Forge : Vous pouvez réparer les armures au rythme de un Point d'Armure par tranche de 5 minutes. Vous devez rester immobile à travailler sur cette armure dans votre campement.

Connaissance des runes : Cette compétence unique réservée aux maîtres des runes leur permet de reconnaître les runes ainsi que de les utiliser pour les enchâsser dans les armes et boucliers.

Enfant de la Loi : Cette compétence symbolise le caractère sacré de la voix des Skalds. Ils sont ceux qui possèdent la connaissance du système juridique de Mitgard et qui en sont les garants.

Divination : Cette compétence symbolise le lien étroit avec le divin et donne accès à certains rites et rituels qui accompagneront la feuille de personnage.

Alchimie : Cette compétence permet aux alchimistes, à travers de savants mélanges, de créer des potions aux effets qui leurs seront dévoilés avec leur fiche de personnage.

Légendes : Cette compétence offre à son possesseur un certain nombre de textes sur le folklore, l'histoire et les mythes du monde d'Yggdrasil.

Estimation : Cette compétence appartient à ceux qui se répartissent, en général, le butin et permet à ceux-ci d'avoir des notions sur la valeur des objets, leur équivalent en monnaie, les montants de devises des différentes monnaies en jeu...

## INDEX DES NORMES

- Armes à une main : 1,10 m max.
- Épées, masses, et haches à deux mains : 1,50 m max.
- Armes d'hast et bâton : 1,80 m max.
- Boucliers (ronds uniquement) : 70 cm de diamètre max.

Les boucliers devront être sécurisés : leur contour sera recouvert d'une protection en mousse (type gaine d'isolation, ou autre)

- Armes de trait : 20 Lbs max.

Les projectiles utilisés pour les arcs et les arbalètes devront avoir la pointe suffisamment large et molle pour éviter toute blessure potentielle aux yeux des autres joueurs.

