

Lê Quatrième Agé dës Tèrrës d'û Milieû

Lës Cèndrës d'û Hârâd



Organişé pâr lê Tröfl d'û Cävèâû

D'û 21 âû 23 Jüillèt

OLLON VD

Table des matières

Info GN.....	3
Information importante:	3
Note au lecteur / joueur.....	4
Carte	5
Un peu d'Histoire.....	6
La fin de la Guerre de l'Anneau, la fin du Troisième Age	6
Après la Guerre, le début du Quatrième Age	6
Après la prise d'Umbar : la Révolte du Thé Amer et la Guerre des Cimeterres	7
Mois de Juillet de l'an 14 du Quatrième Age.....	7
Création d'un perso	8
Les Peuples	9
Le Royaume du Gondor	9
La Principauté de Port-au-Havre (sous-faction du Gondor)	10
Le Royaume du Rohan.....	11
Le Harad – Le Royaume du Harondor.....	12
Le Harad – L'Empire du Grand Serpent	13
Le Harad – La Ligue des Cités du Harkienn.....	14
Le Harad – La Confédération du Harad Libre.....	15
Le Harad – Le Califat de la Côte de Nacre.....	16
Le Variag de Khand	17
Compétences.....	18
Martial	18
Connaissance	19
Discrétion.....	20
Autre compétences :	21
Compétences spéciales :	22
Les Fonctions	23
Armurerie	24
Les armes et boucliers.....	24
Les armures	27
Règles de combat	28
Système de mort	29
Phase 1	29
Phase 2	29
Phase 3	29

Mort par poison instantané.....	30
Achèvement.....	30
Les lieux	31
La taverne	31
Le quartier des artisans	31
La tente de commandement	31
La table stratégique	31
Règlement	32
Récapitulatif des compétences.....	33
Inscription.....	34
Note :	34

Info GN

<u>Où :</u>	Refuge du Cribelet - Ollon
<u>Date :</u>	Du vendredi 21 au dimanche 23 juillet
<u>Rendez-vous :</u>	Jeudi 20 dès 15h00
<u>Nombre max. de participants :</u>	70 PJ – 20 PNJ
<u>Frais d'inscription :</u>	CHF 110.- jusqu'au 15 mai CHF 130.- dès le 16 mai
<u>Délais d'inscription :</u>	10 juin
<u>Matériel à prendre :</u>	Un costume adéquat De quoi passer deux nuits en forêt (tente, etc..) Tous les accessoires nécessaires à votre personnage Une arme en latex ou en mousse injectée si nécessaire... Votre vaisselle pour les repas et boissons
<u>Déroulement du jeu :</u>	
Installation des camps	Jeudi 20 juillet dès 16h00
Distribution du matériel de jeu et briefing de groupe	Vendredi 21 juillet dès 09h00
Briefing général	Vendredi 21 juillet à 10h00
Début du jeu	Vendredi 21 juillet à 11h
Fin du jeu	Dimanche 23 juillet avant 9h00
Débriefing et rangement	Dimanche 23 juillet dès 9h00

Information importante:

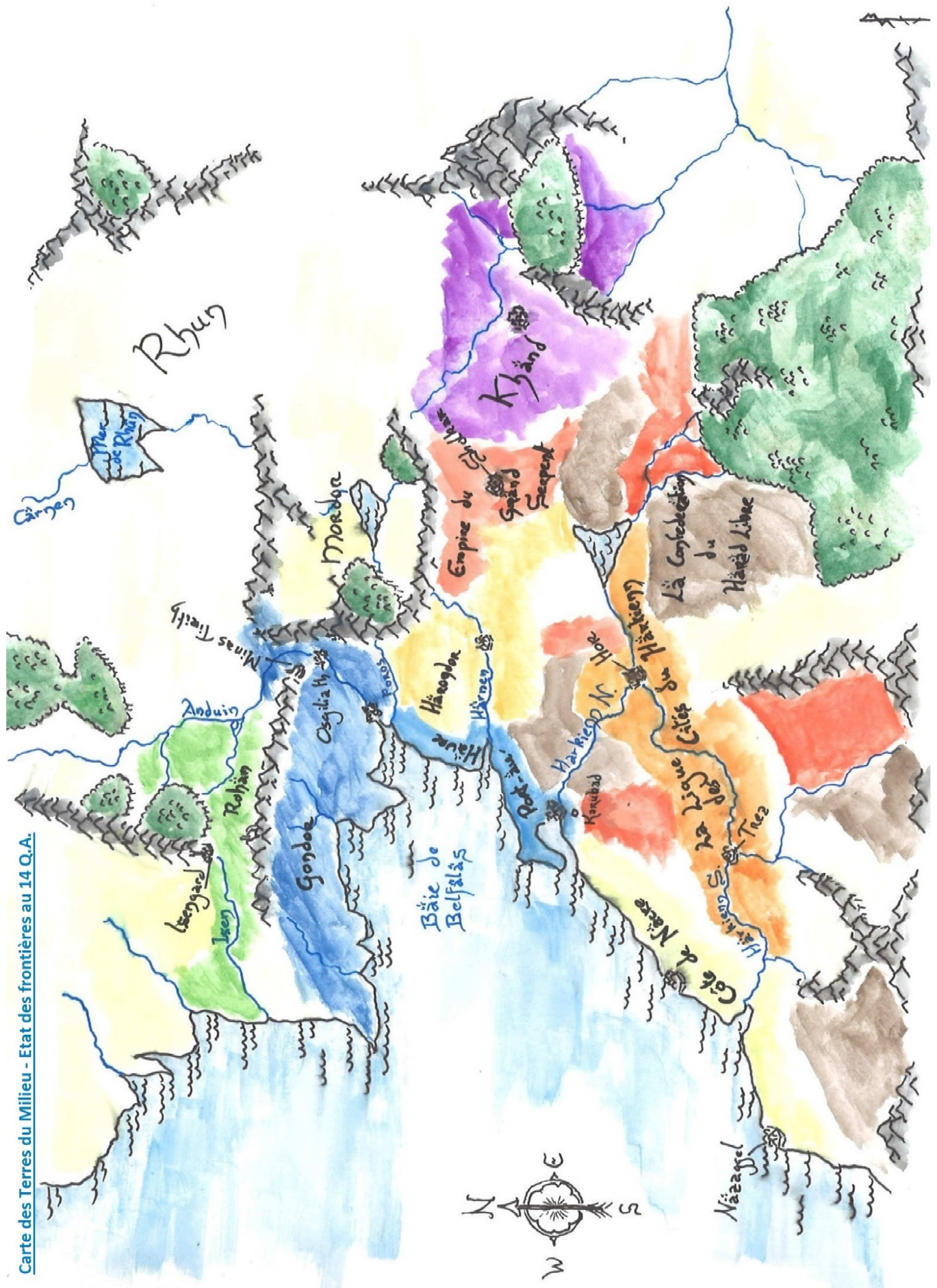
Notre taverne aura le plaisir de vous proposer une restauration complète durant l'ensemble de la durée du jeu. A savoir les repas de midi et du soir le vendredi, le petit déjeuner, le repas de midi et du soir le samedi, ainsi que le petit déjeuner dimanche. Les boissons alcoolisées et non alcoolisée sont incluses dans la finance d'inscription.

Note au lecteur / joueur

Le jeu de rôle qui vous est présenté ici est inspiré du monde de Tolkien tel qu'il l'a créé au travers de ses nombreuses œuvres. Réfléchi et documenté par plusieurs scénaristes du Troll du Caveau, nous avons décidé de poursuivre l'histoire initiée dans les précédents GN *Les Tempêtes du Harondor* et *Dernière Lueur*, et donc de poursuivre dans le Quatrième Âge avec les libertés et les contraintes que cela nous donne. Car si c'est, de tous les Âges, le moins décrit par Tolkien, c'est aussi celui qui possède le plus riche background puisque plus de trois Âges le précèdent. Nous avons fait de notre mieux lors de la rédaction de l'histoire et du scénario afin d'éviter un maximum les incohérences, mais nous ne sommes pas à l'abri de quelques erreurs. Nous avons aussi pris plusieurs libertés, volontairement modifié certaines choses et nous en avons inventé d'autres afin de pouvoir offrir une aventure (nous l'espérons) intéressante et aux rebondissements inattendus.

De plus, sachez que la majorité de nos références et inspirations sont tirées des livres écrits par John Ronald Reuel Tolkien et non des deux trilogies cinématographiques de Peter Jackson. Les inspirations visuelles par contre sont laissées à votre propre appréciation et peuvent provenir des films, des illustrations de John Howe, d'Alan Lee, de n'importe quel autre illustrateur ou plus simplement de votre imagination.

Bonne lecture !



Un peu d'Histoire...

La fin de la Guerre de l'Anneau, la fin du Troisième Age

En 3019 du Troisième Âge, la Guerre de l'Anneau faisait rage depuis plusieurs décennies. Les batailles qui se déroulèrent cette année furent décisives.

A l'Ouest, le Rohan faisait face aux forces traîtresses de l'Isengard, successivement au Gués de l'Isen, puis au Gouffre de Helm lors de la Bataille de Fort-le-Cor. Aux abords de la Lórien et de la Forêt Noire, les Elfes repoussaient les assauts répétés des Orcs venus de Dol Guldur, alors que le Gondor affrontait l'ost combiné des Orcs, des Variags de Khand, des Orientaux venu de Rhûn et des Haradrim asservis par le Seigneur Noir. Cette dernière bataille tourna en faveur du Gondor grâce à l'intervention in-extremis des cavaliers du Rohan venus en renfort ainsi que de la Compagnie Grise menée par Aragorn en personne qui entra dans la bataille à revers de l'ennemi.

Cette victoire mis en déroute une grande partie des armées de Sauron, l'immense majorité des Orcs fuirent en direction de Minas Morgul ou du Mordor dans l'attente des batailles à venir alors que la plupart des hommes, eux, profitèrent de la débâcle pour tenter de rentrer au pays.

Alors que la dernière bataille prenait place devant la Porte Noire, les premiers déserteurs de l'armée de Sauron arrivaient au pays où la nouvelle de la défaite était déjà parvenue. Dans le sud et à l'est, les premières révoltes avaient déjà éclaté, les hommes réduits en esclavage ou transformés en soldats par Sauron se soulevèrent et renversèrent les dirigeants loyaux au Seigneur Noir.

Après la victoire du Gondor et du Rohan réunis, la paix fut alors offerte aux Orientaux de Rhûn, avec pour condition qu'ils consentent à ne plus jamais traverser le Carnen et les autres affluents de la Mer de Rhûn, ce qu'ils firent. La même paix fut proposée aux Haradrim avec pour condition la reddition du territoire du Harondor qui appartenait jadis au Gondor ainsi que de l'ancienne cité fortifiée numénoréenne d'Umbar. Le calife du Harondor Shorl-el-Sheik, fatigué et meurtri par la guerre, accepta à contrecœur l'annexion de ses terres. Les dignitaires et gouverneurs de la Cité Etat d'Umbar, eux, refusèrent la paix offerte... En réponse, le Royaume du Gondor mis en place un blocus autour de la Baie d'Umbar ainsi qu'un siège autour de la cité insoumise.

Après la Guerre, le début du Quatrième Age

La situation s'apaisant, chaque peuple prit le temps de se reconstruire, d'enterrer et d'honorer ses morts, fêter les héros et les survivants. Mais ce répit fut de courte durée car rapidement chacun se rendit compte que nombreux furent les Orcs qui avaient survécu à la guerre. Ils s'installèrent dans les montagnes, s'organisant en petits clans et tribus et menant régulièrement des pillages et raids sur des villages et bourgs peu défendus. Au fil des années, plusieurs clans orcs s'unirent sous la bannière d'un chef puissant qui élit domicile dans les ruines d'Isengard. Il fallut au Rohan plusieurs années ainsi que l'aide du Gondor pour venir à bout de tous les clans qui pullulaient dans les montagnes.

Les années passant et le siège d'Umbar s'éternisant, l'action du Gondor, qui handicapait le commerce et l'économie dans le sud, devint de plus en plus impopulaire, faisant gronder la colère des habitants du Harondor et des anciens alliés d'Umbar. C'est au début de l'été de l'an 6 du Quatrième Age que se tint le Conseil de Danwedh. Cette réunion des puissants avait pour but de négocier la suspension du blocus d'Umbar, et par la même apporter la paix afin de désamorcer définitivement toute forme de tension qui subsistait et installer une paix durable entre les Hommes, afin que l'Age d'Or des Humains puisse débuter. Mais rien ne se passa comme escompté...

Le double jeu et fourberies auxquels prenaient part les califes du Lointain Harad furent révélés au grand jour lorsque ceux-ci assassinèrent une noble du Gondor. A partir de là, la situation explosa ! Une révolte populaire éclata dans le Proche-Harad sous la forme d'empoisonnements dirigés contre les califes et leurs seigneurs. Ce soulèvement resta dans les mémoires comme la Révolte du Thé Amer. Pendant ce temps, Umbar qui refusait toute forme d'occupation et de compromis finit par venir au bout de la

patience des généraux du Gondor qui ordonnèrent un assaut frontal de la Cité d'Umbar. Flairant la défaite, ceux qui étaient jadis les rois de tout le Harad, les Gouverneurs d'Umbar, prirent la fuite à bord de leurs navires. Face à cet abandon, tout le Harad s'embrasa et la guerre civile éclata pour de bon.

Après la prise d'Umbar : la Révolte du Thé Amer et la Guerre des Cimenterres

Après la conquête de la cité númenoréenne, le royaume du Gondor proclama la Principauté de Port-au-Havre, forma un gouvernement composé de nobles du Gondor ainsi que de locaux disposés à collaborer. Le territoire comprenait toute la Baie d'Umbar ainsi que l'ensemble des côtes qui courraient du Poros au Havre. En contrepartie à cette nouvelle annexion, la Couronne promit de rendre l'indépendance au reste du Harondor. Mais la proclamation du Royaume du Harondor, si elle permit de stabiliser quelque peu la région ne suffit malheureusement pas à rétablir la paix dans l'ensemble du Harad. En effet, la Révolte du Thé Amer, initialement dirigée contre les dirigeants conservateurs et corrompus avait déjà dégénéré en un terrible conflit fratricide : la Guerre des Cimenterres. Qu'il s'agisse d'anciens conflits tribaux, de revendications territoriales ou de mouvements sociaux, nombreux étaient les prétextes d'entrer en guerre contre son voisin.

Les engrenages du conflit devinrent si complexes qu'ils firent naître de nouvelles inimitiés. Ainsi, nombreux furent celles et ceux qui oublièrent que, une quinzaine d'années plus tôt, ils acclamaient les guerriers des osts du Roi Elessar en libérateurs. La haine de l'Occident regagna les cœurs et, dès l'an 10 QA, le vétéran de la Guerre de l'Anneau, le charismatique seigneur de guerre Tarkahal, profita de ce sentiment pour rassembler autour de lui une armée en promettant à qui le suivrait de ramener l'ordre dans tout le sud, puis de chasser définitivement les Occidentaux. Ainsi naquit l'Empire du Grand Serpent, un Etat autoritaire et expansionniste édifié sur les reliquats de la puissance haradrim d'autrefois. En peu de temps, quelques années à peine, Tarkahal se trouva à la tête de la plus grande puissance militaire du Harad, une puissance inégalant la Grande Armée qui marcha sur Minas Tirith, mais suffisamment importante pour soumettre un Harad profondément divisé.

En réaction à l'émergence de l'Empire du Grand Serpent, certains Etats du Harad, à l'image des riches Cités du Harkienn, se préparèrent à mener une guerre de défense territoriale. D'autres, refusant de voir le Harad sombrer sous la coupe d'un seigneur patriarcal, belliqueux et esclavagiste, décidèrent d'unir leurs forces en fondant la Confédération du Harad Libre. Ensemble, ils entendaient offrir une résistance suffisante à Tarkahal, malgré le caractère émietté de leur territoire, tout en propageant leur idéal révolutionnaire aux quatre coins du Harad.

Mois de Juillet de l'an 14 du Quatrième Age

Les années passèrent mais le conflit se poursuivit désespérément sur une multitude de fronts. En février 14 QA, Lothíriel, reine du Rohan originaire de Dol Amroth, ayant gardé son amour pour le sud, convainc son époux Eomer de faire mander des émissaires auprès de tous les seigneurs se livrant la guerre au Harad afin de les exhorter à négocier et à mettre un terme à cette guerre fratricide sans issue. Tous les belligérants organisés en Etats acceptent la proposition, parfois à contrecœur, sauf l'Empire du Grand Serpent qui souhaite profiter jusqu'au bout de son avantage militaire.

En réponse à Eomer, le Grand Serpent lance une vaste offensive au nord de la rivière Harnen en plein Harondor. Le Roi du Harondor Eras Sheik, craignant pour son pays et son peuple, appelle le Gondor à l'aide. Après quatre années de retenue, le Gondor menace pour la première fois de reprendre le chemin de la guerre contre l'Empire de Tarkahal si ce dernier n'accepte pas d'envoyer une ambassade à Karubad, où se tiendra une conférence de la dernière chance en vue de trouver une issue pacifique à la Guerre des Cimenterres.

Création d'un perso

Au moment de créer un personnage, le joueur doit décider de quel peuple il vient. Les peuples au choix sont le **Gondor** (2 factions disponibles), le **Harad** (5 factions du Harad sont disponibles), le **Rohan** et **Khand**.

Chaque joueur dispose de 3 points de vie (PV) et de 10 points de compétence (XP) à distribuer selon son désir dans la liste de compétences décrites plus bas dans ce livret.

Chaque joueur peut également se créer un Background qui pourra être étoffé/modifié par les ORGAs.

Le formulaire d'inscription se trouve sur le site du Troll du Caveau www.trollducaveau.ch

Abréviations :

PV = Point de Vie

PA = Point d'armure

DP = Point de dommage

XP = Point d'expérience

Les Peuples

Le Royaume du Gondor

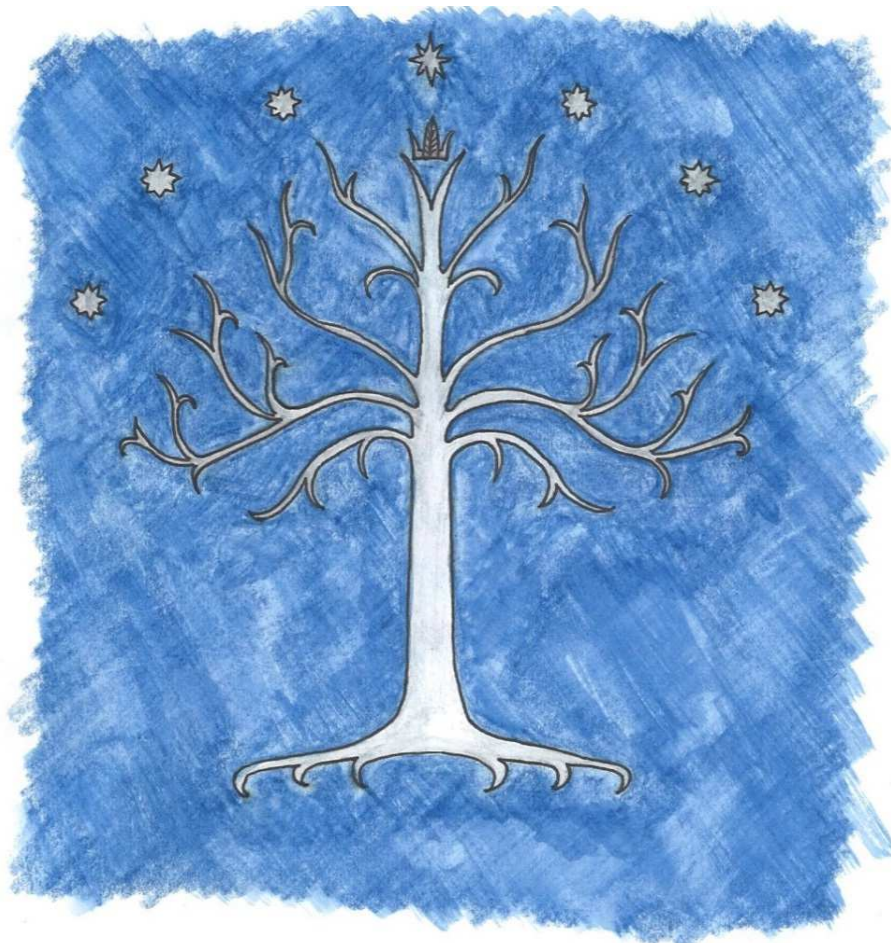
Limité à 9 joueurs

Après sa victoire contre les armées de Sauron et ses alliés, le Gondor récupéra l'entier de son territoire perdu. Les plaines de l'Ithilien à l'est de l'Anduin ainsi que tout le Harondor au sud du Poros étaient à nouveau sous sa domination. Une cohabitation difficile démarra alors avec les Haradrim installés au Harondor alors que le siège de la forteresse d'Umbar démarra.

En l'an 6 Q.A. le Gondor lança son attaque contre la forteresse du Havre d'Umbar, tenue par une poignée de corsaires et de pirates. Au coucher du soleil, le drapeau du Gondor flottait au-dessus des remparts. La plupart des gouverneurs corrompus avaient quitté la ville en sabordant tous les navires qui ne pouvaient pas être emportés. Le Roi Aragorn-Elessar a alors composé un gouvernement mêlant un certain nombre de ses hommes ainsi que les anciens gouverneurs voulant bien coopérer. Ainsi fut créée la Principauté de Port-au-Havre.

Le Gondor est gouverné par le **Roi Aragorn-Elessar**. Cette grande nation cherche à redevenir ce qu'elle était, à retrouver sa gloire d'antan, et voir l'avènement de l'Âge d'Or des Hommes arriver. Les hommes du Gondor sont loyaux et droits. On y trouve des nobles en tout genre, qui cherchent à se glorifier et à s'enrichir, des marchands indépendants ou au service de nobles, des artisans et des soldats en grand nombre.

Le territoire du Gondor s'étend entre les Montagnes Blanches et la Baie de Belfalas jusqu'aux contreforts des Monts Ombreux à l'est, le Marais des Morts au nord et la rivière Poros au sud. A cela s'est ajouté il y a 8 ans le territoire de la Principauté de Port-au-Havre qui longe la mer sur le territoire du Harondor et entoure la cité fortifiée de Port-au-Havre.



La Principauté de Port-au-Havre (sous-faction du Gondor)

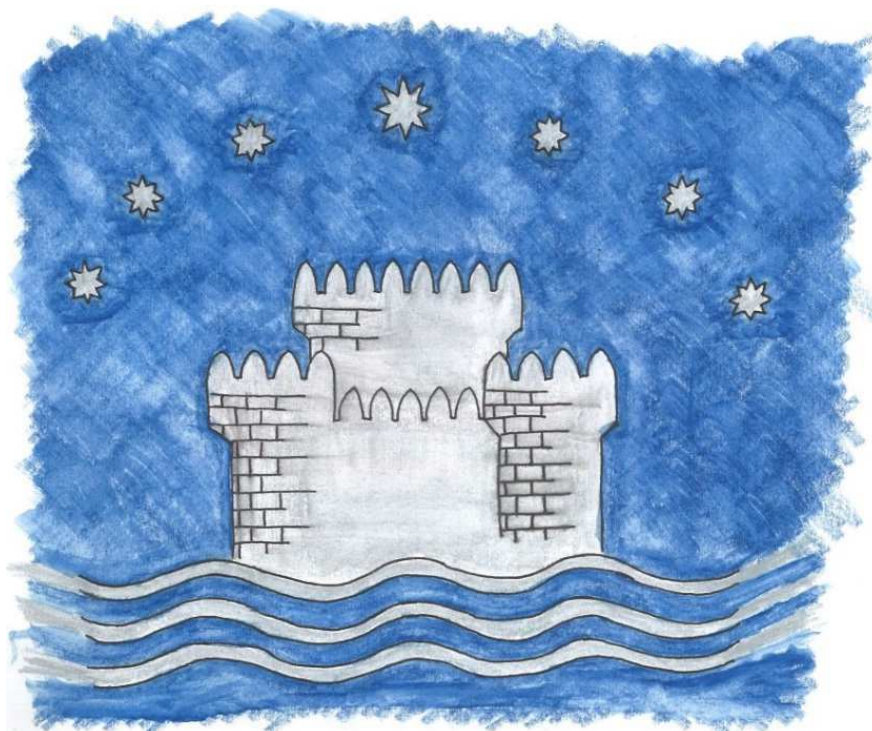
Limité à 9 joueurs

Umbar est la plus vieille cité humaine de toutes les Terres du Milieu ! Plus vieille que Minas Tirith et Minas Ithil ! Plus vieille que la fondation du Gondor ! La forteresse d'Umbar remonte à l'âge d'or des rois númenoréens, avant que l'île ne soit ensevelie par les eaux. En l'an 1200 du Second Age, la ville fut fondée par des marins et des nobles venus de Númenor qui cherchaient à coloniser les Terres du Milieu. Plus de deux-mille ans tard, lorsque Númenor se couvrit d'ombre sous l'influence de Sauron, les gouverneurs d'Umbar décidèrent de se détourner de leur tutelle et devinrent leurs propres souverains, faisant ainsi du port fortifié une cité-état. Il ne fallut pas attendre bien longtemps avant que le Cataclysme frappe l'île jadis si glorieuse et que celle-ci soit engloutie par les flots.

Les derniers survivants accostèrent sur les côtes des Terres du Milieu grâce au soutien des marins d'Umbar, avant de partir pour le Nord où les fils d'Elendil fondèrent les royaumes du Gondor et Arnor dont Umbar constituait l'avant-poste méridional. Avec le temps, la ville fut envahie, reprise, puis envahie à nouveau. Les nouveaux rois d'Umbar se proclamèrent rois du Harad tout entier. Comme toutes les terres du sud, Umbar finit par tomber sous l'influence de Sauron, qui en fit ses corsaires destinés à une guerre d'usure sur toutes les côtes du Gondor.

A la fin de la Guerre, la cité subit durant 10 ans le siège et blocus imposé par le Gondor. En l'an 6 du Quatrième Age, le Gondor pris d'assaut la cité d'Umbar et s'en rendit maître, chassant les derniers partisans de Sauron. La ville fut renommée Port-au-Havre, une Principauté fut établie et un gouvernement fut composé, cinq nobles mis en place par le Gondor et cinq dignitaires du Havre n'ayant pas fui en mer et souhaitant collaborer avec le Gondor ainsi que le **Prince Tulrin**, ancien gouverneur du Harondor, nommé par le Roi Aragorn en personne. Le Havre possède sa marge d'indépendance mais en restant sous la protection, la gouvernance et la couronne du Gondor. Le territoire de la Principauté du Port-au-Havre comprend la cité fortifiée bien sûr, toute la Baie d'Umbar, mais aussi la bande de l'Azur, une bande de territoire côtière reliant la cité au reste du Royaume du Gondor.

Les habitants de la Principauté sont essentiellement tournés vers le commerce, ne disposant que de quelques troupes servant à assurer la protection de leurs convois et de la cité. La principauté a également en sa possession quelques navires de transport qu'il met à disposition du commerce. Une des préoccupations principales de la principauté est de rétablir le calme dans le sud et de voir la fin de la Guerre Civile qui nuit gravement à l'économie et représente un danger constant pour sa pérennité.



Le Royaume du Rohan

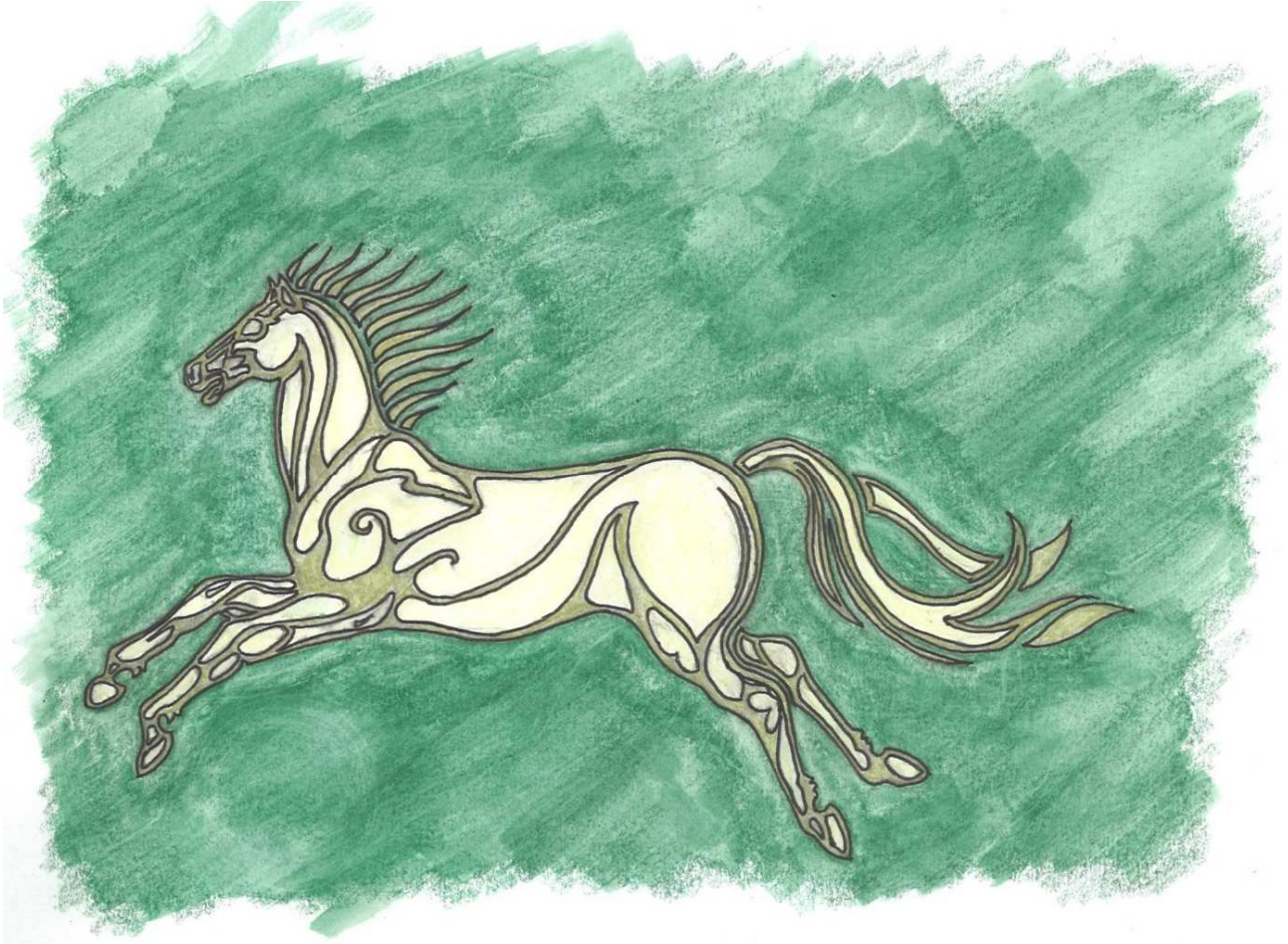
Limité à 9 joueurs

La fondation du Rohan remonte à l'an 2510 du Troisième Âge. Venus du nord, des cavaliers nommés les Éothéod vivaient alors le long des rives de l'Anduin. Ils étaient alliés au Gondor et lui vinrent en aide lors d'une attaque menée par des Orientaux et des Orcs. En guise de remerciement, le Gondor fit don à Eorl le Jeune et à ses cavaliers des terres au nord des Montagnes Blanches. Il s'agissait de grandes plaines fertiles et largement assez vaste pour que chacun puisse s'y installer. Ils devinrent les premiers Rohirrim, les fils d'Eorl, les Eorlingas.

Le Rohan, maître des chevaux, est constitué par un peuple fier et fort qui a subi de lourdes pertes durant la Guerre de l'Anneau. Harcelé et assiégé par l'Isengard puis immédiatement reparti au front sur les champs de Pelenor et finalement face à la Porte Noire, le Rohan a vu toute une génération d'hommes tomber, de grandes lignées de chevaux et de nobles s'achevant tragiquement. Theoden fils de Thengel, lui, est mort sans laisser d'héritier direct. Ils considèrent qu'ils sont ceux qui ont payé le plus lourd tribut dans cette guerre.

Près de 20 ans après la défaite de Sauron, le Rohan s'est reconstruit après être parvenu à chasser à l'est les dernières tribus Orcs qui polluaient et pillaient leurs terres. Avec le temps, son territoire s'est étendu à l'est par la trouée d'Isengard et jusqu'à la mer le long de l'Isen et au nord-est également, jouxtant la lisière de la Lothlórien. Le royaume est dirigé par le **Roi Eomer**, fils d'Éomund, de la Troisième lignée des Rois du Rohan.

C'est dans un désir de paix global et durable, et suite au conseil de sa femme Lothíriel, qu'Éomer a convoqué une réunion proche de la forteresse du Havre. Il y a fait mander le Gondor et les plus influents chefs de clans, tribus, royaumes et califats du Harad tout entier, mais aussi les Variags de Khand qui souhaitaient prendre part aux discussions.



Le Harad – Le Royaume du Harondor

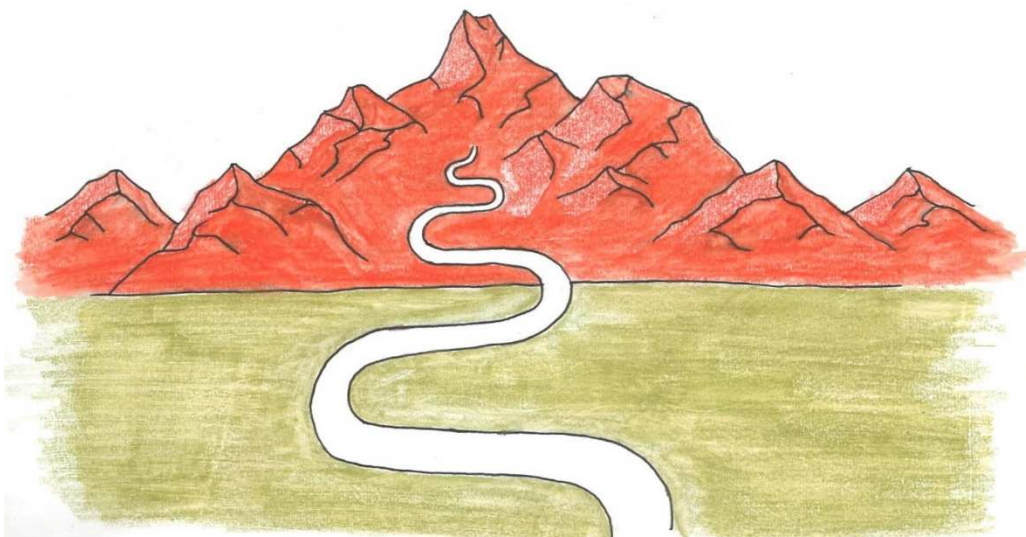
Limité à 7 joueurs

Durant les nombreuses guerres que se sont livrées le Harad et le Gondor, le Harondor est le territoire qui s'est le plus souvent vu contesté par les deux belligérants historiques, passant d'une main à l'autre au gré de campagnes successives. Cette contestation s'explique par une revendication simultanée de ce territoire stratégique, revendication portée aussi bien par le Sceptre du Nord que par les Seigneurs de l'Umbar. Et pour cause, qui détient le Harondor contrôle non seulement un passage important de l'axe nord-sud contournant le périlleux Mordor, mais surtout le seuil séparant l'Orient de l'Occident.

Ce statut de zone frontière est de fait perceptible depuis de nombreux siècles dans la culture harondorienne puisque, malgré les nombreux conflits que ont été menés en ces terres par les pouvoirs du nord et du sud, de l'ouest et de l'est, la culture de ce pays résulte sur bien des aspects d'un subtil mariage entre les civilisations haradrims et gondoriennes. Les dialectes, les vêtements, l'architecture et, plus généralement, les us et coutumes harondoriens témoignent effectivement de siècles de coexistence. Ainsi, il a toujours été difficile pour nombre de Harondoriens de prendre parti pour l'un ou l'autre des belligérants, de se choisir une patrie. Cette permanente indécision a souvent mené les capitaines des deux camps à définir le Harondor comme un territoire ennemi et donc comme une cible légitime de pillage. Les habitants de ce territoire ont donc pris l'habitude de désertir le pays à chaque fois qu'une armée franchissait les rivières Poros ou Harnen. La montée en puissance des Numénoréens Noirs d'Umbar lors des derniers siècles du Troisième Âge et l'affaissement du pouvoir des Intendants du Gondor ont contribué à ce que le Harondor tombe définitivement sous influence de terribles seigneurs de guerre haradrims.

Suite à la Guerre de l'Anneau, les armées du Gondor ont franchi le Poros. Une fois de plus... Mais cette fois-ci, nul massacre ou de pillage dans leur sillage. Les osts n'ont fait que passer en direction de l'Umbar annonçant « la Paix du Roi Elessar ». Le Gondor est accueilli en libérateur et occupe le pays avec la bénédiction de ses habitants libérés de leurs anciens tyrans. C'est dans le Harondor libéré que se tient sur demande du Rohan et du Gondor la Conférence de Danwedh dans le but d'entamer un processus de paix au Harad. Mais l'instabilité politique et les anciennes rancœurs ont raison de la paix. A l'issue de la conférence, un dignitaire du Gondor et plusieurs seigneurs du Harondor sont assassinés. La région s'embrase dès l'été de l'an 6 QA. Ainsi débute la Guerre fratricide des Cimeterres.

La proclamation de l'indépendance du Royaume du Harondor par le Roi Aragorn II (an 9 QA) et **l'accession au trône du neveu de feu Shorl-el-Sheik, le populaire Eras Sheik**, ont certes amené une certaine stabilité au sein du Harondor mais la situation reste dramatique. D'autant plus que, depuis le mois de février (14 QA), l'Empire du Grand Serpent a franchi le Harnen et envahi le sud-est du royaume. Si les hommes du roi sont prêts à mourir face à un envahisseur plus puissant, Eras Sheik espère que la Conférence de Karubad permettra de trouver une issue favorable au conflit et de sauver le Harondor.



Le Harad – L'Empire du Grand Serpent

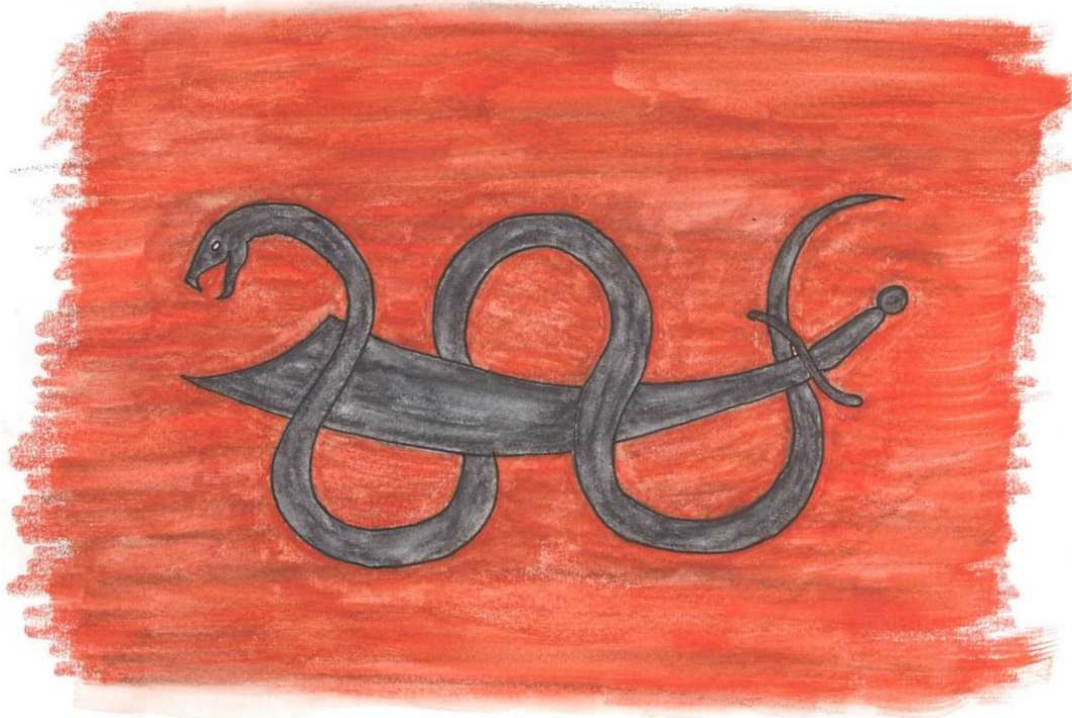
Limité à 7 joueurs

Le titre de Grand Serpent remonte aux premières guerres que se sont livrées le Gondor et le Harad. Il qualifiait alors les chefs de guerre suffisamment puissants pour fédérer les armées du Harad en vue de marcher sur le Gondor du Sud, le Harondor. Derrière ce titre prestigieux se cache donc l'idée d'un Harad unifié contre l'Occident, idée dont le paroxysme a consisté en la mobilisation de la plus grande armée humaine qui ait jamais fait tremblé le sol de la Terre du Milieu, lors de la Guerre de l'Anneau.

Suite au décès du dernier Grand Serpent du Harad lors du siège de Minas Tirith et à la chute de l'Umbar, les survivants de la grande armée ont retrouvé leurs demeures, espérant oublier les horreurs de la guerre et trouver enfin la paix. Mais chacun connaît la suite : la paix s'est révélée de courte durée et les dissensions politiques et sociales ont amené la guerre civile dans leur sillage. Si la guerre a divisé le Harad, elle a également contribué à stimuler le ressentiment à l'égard de l'ingérence du Gondor et de la Principauté de Port-au-Havre. Pour beaucoup de personnes submergées par le conflit, ce sentiment néfaste a laissé la place à quelque chose de l'ordre du « c'était mieux avant » faisant référence à la période de gloire du Harad unifié.

C'est dans ce contexte difficile que le Seigneur de guerre Tarkahal, vétéran de la Guerre de l'Anneau reconverti en pillard des sables, surgit avec une armée du désert en 10 QA, à l'est de l'Haradwaith. Il convainc de nombreux Haradrim revanchards et désespérés de renouer avec le passé belliqueux et expansionniste du Harad. En s'autoproclamant Empereur et Grand Serpent, Tarkahal s'appuie sur l'idéal martial et autoritaire d'antan tout en fustigeant la politique de soumission aveugle menée autrefois face au Mordor, qu'il considère comme la cause de la défaite de Pelennor.

En à peine quatre années, l'Empire rallie de nombreuses tribus mahud, d'anciens capitaines de la grande armée et beaucoup de jeunes adultes qui ne connaissent de la Guerre de l'Anneau que ce qui leur a été rapporté par la propagande de Tarkahal. Sholkar, principale ville du Proche-Harad est prise et devient la capitale de l'Empire. En février 14 QA, Tarkahal débute l'invasion du Royaume du Harondor, complice de la politique des Occidentaux, ce qui lui vaut un ultimatum de déclaration de guerre adressé par le Gondor. Aujourd'hui, soit quelques mois seulement plus tard, alors que les belligérants s'apprêtent à se réunir à Karubad pour des pourparlers de la dernière chance, Tarkahal se trouve à la tête de la plus grande puissance militaire du Harad.



Le Harad – La Ligue des Cités du Harkienn

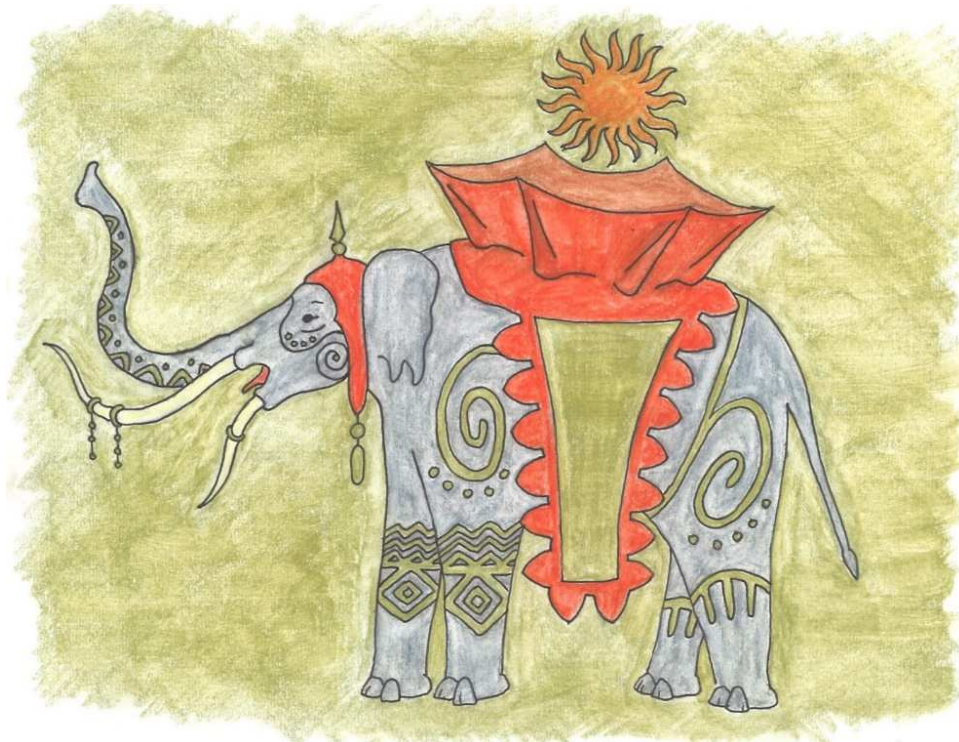
Limité à 7 joueurs

La Ligue des Cités du Harkienn est une alliance pluriséculaire de plusieurs cités, dont deux grandes Cités-Etats, Hor et Trez, qui se répartissent d'amont en aval les territoires bordant les rives fertiles du Harkienn, le Fleuve de Vie, le Grand Serpent à deux têtes traversant le Harad d'est en ouest. Si chacune dispose de ses coutumes et de son propre gouvernement, Hor et Trez sont toutes deux fortement imprégnées par l'influence des Kashi, les Vénérables, un ordre monastique guerrier centré sur une recherche spirituelle empreinte de mysticisme. Aussi les Kashi exercent-ils tantôt des fonctions gouvernementales, tantôt des rôles de conseillers. Et les hautes sphères de pouvoir prêtent volontiers une oreille attentive à leurs paroles.

Hor, la plus ancienne des deux cités-oasis se déploie sur les deux rives du Harkienn juste avant que le fleuve ne forme un delta en plein désert. C'est surtout son immense bazar donnant directement sur les quais qui occupe les esprits des voyageurs du désert. Et pour cause, la situation stratégique de Hor en fait un carrefour commercial et culturel. Aussi les caravanes du Harad entier s'y retrouvent, principalement celles qui empruntent la Route du Sud. Les marchandises sont échangées puis embarquées sur des vaisseaux parcourant le Harkienn vers l'aval ou l'amont, chargés de fret. De Hor dépend le commerce méridional de la Terre du Milieu. Tout se vend à Hor, même les êtres humains...

Des deux Cités-Etats Trez est celle qui se situe le plus en aval du Harkienn, au lieu où l'Azehid quitte sa vallée pour affluer dans le père des fleuves, avant que ce dernier ne débouche sur la Baie de Nacre en un vaste delta. L'activité de Trez est centrée sur l'agriculture en raison de l'importante fertilité des sols limoneux environnant le lit régional du Harkienn. La vallée de l'Azehid, possession de Trez, est également affectée à la production agricole. Les cultures en terrasses qui en occupent les deux versants sont célébrées par les poètes comme une providentielle luxuriance au milieu d'un continent aride. C'est pourquoi Trez est souvent considérée comme le grenier à blé du Harad.

A ce jour, la Ligue des Cités a miraculeusement réussi à se préserver du conflit qui dévaste le reste du Harad, bien qu'elle en souffre considérablement sur le plan économique puisque l'insécurité régnant le long de la Route du Sud a mis fin au trafic nord-sud des caravanes. La fin du conflit serait plus que bienvenue. Puisqu'un problème n'advient jamais seul, il semble que les Nazeggs de la Côte de Nacre aient récemment repris leur ancienne tradition de lancer des raids fluviaux sur les environs de Trez. Les dirigeants des Cités-Etats entendent trouver une issue à ces problèmes lors de la Conférence de Karubad



Le Harad – La Confédération du Harad Libre

Limité à 7 joueurs

La Confédération du Harad Libre trouve son origine dans la Révolte du Thé Amer, une révolte servile contre l'élite aristocratique qui s'était autoproclamée représentante du Harad lors de la Conférence de Danwedh (6 QA) alors même qu'elle incarnait le visage d'un Harad archaïque : patriarcal, esclavagiste, oligarchique. C'est un groupe de servantes qui aurait mis le feu aux poudres en assassinant leur Calife Shorl El-Sheik et son conseiller, Akhbar Itsatrap, au nom de la liberté des femmes. Malgré leur mise à mort, ces femmes devenues martyres ont suscité un élan de révolte, notamment dans leur région natale, l'Al-Kazhal, ce qui déboucha sur la proclamation d'un Matriarcat d'Al-Kazhal. Après des milliers d'années de soumission, les femmes prenaient le pouvoir.

L'exemple des martyrs d'Al-Kazhal est diffusé avec une étonnante rapidité dans tout le Harad et contribue à faire passer un message d'espoir au sein des populations opprimées : le pouvoir des riches, des hommes, des religieux est vacillant et il est temps de le leur prendre. Dans plusieurs villes et régions, les affamés, les misérables, les esclaves renversent leurs dirigeants. Ces insurrections restent toutefois désordonnées et éparpillées dans tout le Sud.

Ce n'est qu'avec l'émergence militaire de l'Empire du Grand Serpent, Etat belliqueux, traditionnaliste et esclavagiste que les différents Etats de révoltés éprouvent l'urgence d'unir leurs forces militaires et politiques. Aussi, sous l'impulsion du Matriarcat d'Al-Kazhal, des Affranchis de Sarpal et de tribus Mahud indépendantes, est fondée la Confédération du Harad Libre dont l'objectif principal est de lutter contre l'oppression sous toutes ses formes tout en promouvant la liberté des peuples du Harad. Il s'agit donc de toute évidence de lutter contre le Grand Serpent et ses armées mais également de veiller à l'émancipation totale du Harad face aux ingérences de l'Occident.

Après un peu moins de trois années d'existence, la Confédération du Harad Libre dispose d'une vaste armée de volontaires et est engagée sur plusieurs fronts contre les forces de l'Empereur Tarkahal, mais son territoire est particulièrement émietté et ses forces mises à mal par l'ennemi.



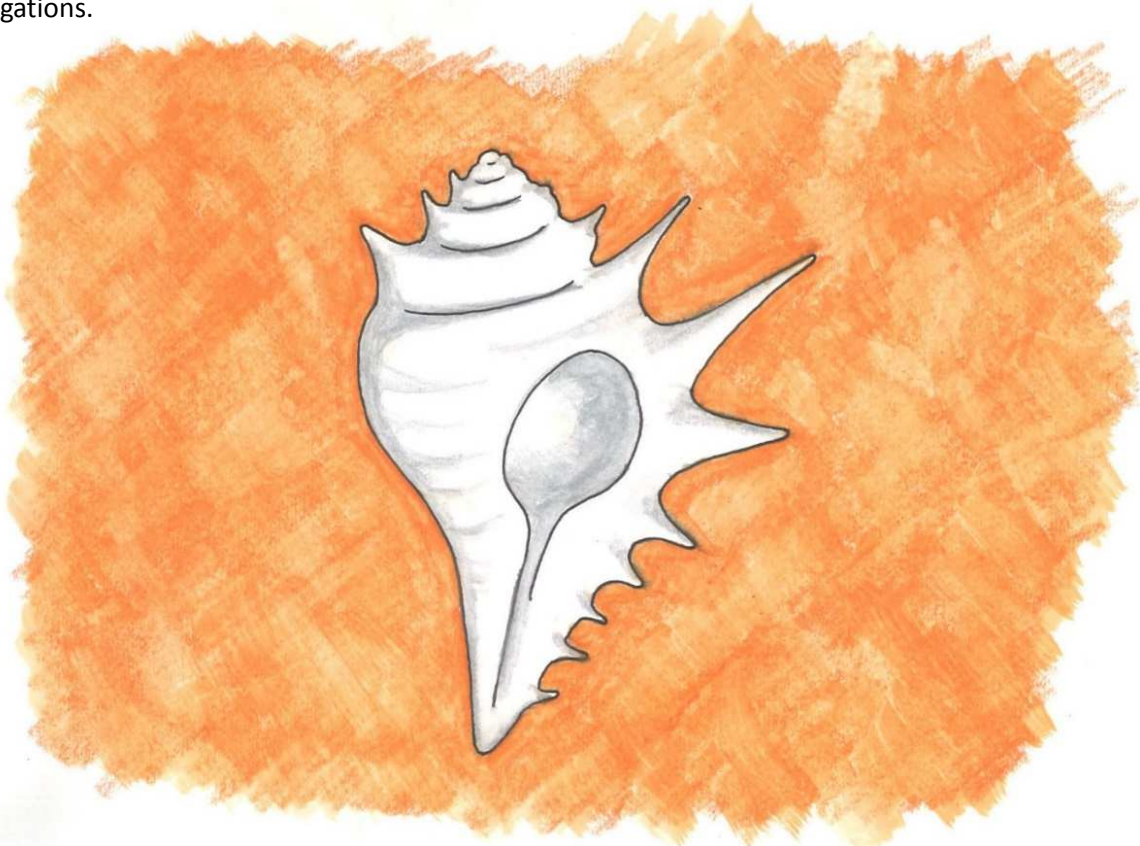
Le Harad – Le Califat de la Côte de Nacre

Limité à 7 joueurs

Le Califat de la Côte de Nacre regroupe une ethnie composée originellement de tribus de pêcheurs, cueilleurs de perles et éleveurs de chèvres occupant les territoires littoraux de la Côte de Nacre s'étirant au sud-ouest de l'Umbar. Ils se nomment les Nazeggs (dompteurs de vagues). Pour beaucoup d'entre eux marins aguerris, ils partagent avec l'Umbar une riche histoire de raids menés conjointement sur les peuples bordant la Baie de Belfalas. Avant la Guerre de l'Anneau, la tradition voulait en effet que les jeunes Nazeggs en quête de gloire s'engagent sur les vaisseaux de guerre du Havre pour voir du pays et accumuler suffisamment de renom et de richesses pour espérer une ascension sociale au sein de leur tribu. Il était également courant que les Nazeggs cèdent à l'Umbar le droit de remonter le bras sud du Harkien qui, contrairement à son frère du nord, n'est que peu fortifié. A cette occasion, les vaisseaux des corsaires faisaient une halte à Nazaggel, la capitale du Califat des Nazeggs et emplissaient leurs cales de jeunes et fougueuses recrues. S'en suivaient de périlleux raids orientaux sur les riches Cités-Oasis libres.

La Guerre de l'Anneau et sa tragique fin pour les alliés de Sauron prirent beaucoup de vies dans toute une cohorte générationnelle de Nazeggs. Ces déplorables pertes et la chute de l'allié d'Umbar mirent un terme aux vellétés de pillage le long du Harkien durant les années qui suivirent. En conséquence, les Nazeggs se replièrent davantage sur la pêche et l'élevage, arraisonnant de temps à autres un navire de commerce égaré. Puis éclata la terrible Guerre des Cimenterres.

La position périphérique du califat de la Côte de Nacre contribua passablement à épargner à ce territoire les agitations qui régnaient alors dans l'ensemble du Harad. **Le Calife Djar XXII** profita des troubles environnants pour renforcer économiquement son Etat et fortifier sa flotte. Depuis quelques années déjà, les Nazeggs sont soupçonnés par les Cité-Oasis d'avoir repris les raids en amont sur leur territoire. De manière plus générale, on raconte que, malgré les apparences, les Nazeggs continuent de soutenir leurs anciens alliés exilés en Lindon, notamment en accueillant dans des criques secrètes leurs navires de contrebande. Bien entendu, le Calife Djar XXII dément formellement la véracité de ces allégations.



Le Variag de Khand

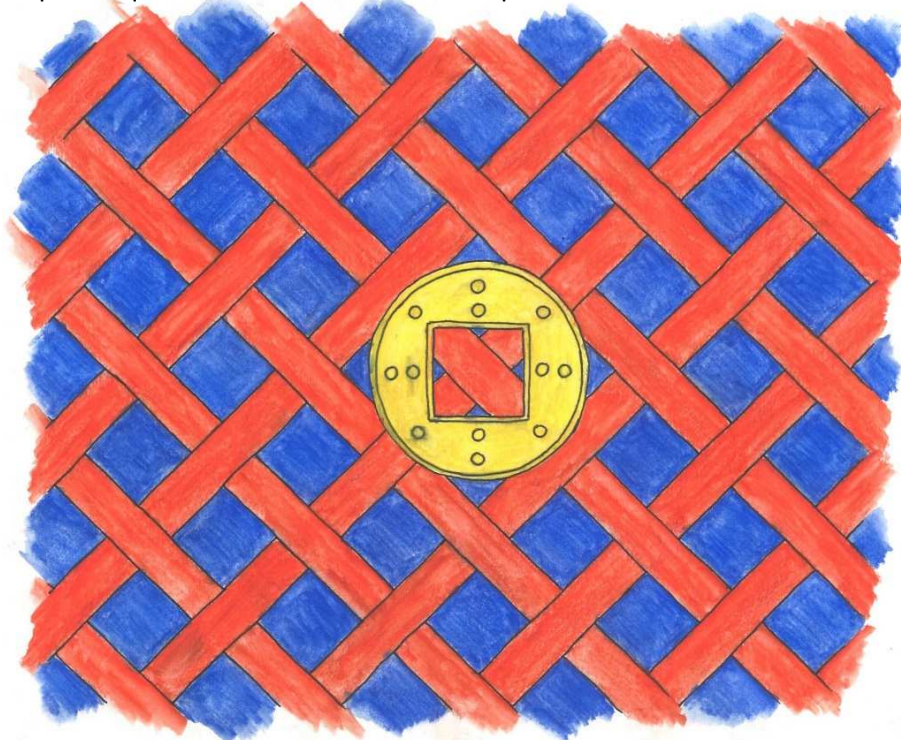
Limité à 9 joueurs

Les terres de Khand se situent loin à l'est du Harad. Il s'agit de vastes steppes qui s'étendent à perte de vue sur lesquelles paissent des chevaux et des moutons en quantité innombrable. Le Variag de Khand est organisé sous forme d'union de centaines de clans familiaux dirigé par des seigneurs locaux qui administrent des régions entières. Les seigneurs réunis forment un conseil, qui dirige le Variag sous les conseils très avisés de **Sa très Précieuse Majesté, le Grand Variag des Steppes, Oueï III**.

Les hommes et les femmes de Khand descendent d'une longue tradition de nomades, et aujourd'hui encore, un nombre important de clans perpétuent ces modes de vie en déplaçant leurs villes itinérantes au fil des années, de sorte à ne pas fatiguer excessivement la terre qui les nourrit. Une des plus grandes richesses de Khand réside dans ses chevaux. Plus petits, robustes et trapus que ceux du Rohan, ceux-ci sont indispensables au mode de vie nomade de ce peuple. Utilisé pour le transport de marchandises, comme bêtes de trait, mais aussi pour la guerre, ces chevaux ne sont pas montés selon la mode de l'Ouest mais sont dressés à - par vingtaines - tirer des chariots pouvant transporter d'importantes quantités de matériel et de marchandises, mais également des archers ou des lanciers. Cette manière de faire leur a valu le surnom de « gens du chariot », dénomination que tous connaissent.

Durant l'ensemble du Troisième Age, le Gondor et Khand se livrèrent quelques guerres de territoire et s'adonnèrent à plusieurs pillages et raids. Lorsque Sauron étendit son influence au sud et à l'est, le Seigneur Noir parvint à corrompre le Grand Variag de l'époque, Chuluun X, père de Oueï III, qui exécuta tous les seigneurs de son conseil pour en former un autre, essentiellement formé de Númenoréens Noirs envoyés du Mordor. Oueï, qui était jeune homme à l'époque, refusait de suivre son père et partit en exil, organisant des rébellions localisées pour finalement prendre le pouvoir lors de la chute de Sauron.

Depuis la fin de la Guerre, le Variag de Khand a eu le temps de se relever et de renouer avec ses traditions qui avaient été foulées au pied par les dirigeants corrompus. Si aucun contact n'a eu lieu avec le Gondor et le Rohan depuis la fin de la Guerre de l'Anneau, de nombreux accords commerciaux se sont formés avec le Harad. Or les tensions et conflits actuels nuisent à la prospérité et la paix des steppes, raison pour laquelle Khand a demandé à être présent lors des discussions à Karubad.



Compétences

Martial

Martial basique (3XP)

Cette compétence indique que le personnage a été formé aux arts de la guerre. Il est capable de porter une arme de guerre à une main, de porter une armure légère et porter un bouclier normal.

Martial supérieur (4XP) Requis : Martial basique

De par sa formation plus poussée, le personnage est en mesure de porter et de se battre avec une arme de guerre à deux mains, une armure lourde ainsi qu'un grand bouclier.

Martial archer (3XP) Requis : Martial basique

Après avoir reçu sa formation de base, le personnage est aguerri aux techniques d'archerie et de combat à longue distance. Il est capable de manier l'arc, l'arbalète.

Assommer (1XP)

Permet de mettre une personne hors d'état de nuire. Pour ce faire, il faut poser sa main sur l'épaule de la victime et frapper (délicatement) avec le pommeau d'une arme sur l'épaule en disant « paf » ou « assomme ». La victime devra alors tomber à terre et sera inconsciente durant 5 minutes ou jusqu'à ce qu'elle reçoive un coup. Dans les deux cas, après avoir repris conscience elle sera encore étourdie pendant un petit moment.

Connaissance

Lire et écrire (1XP)

Le joueur est parfaitement lettré et est capable de lire et écrire l'écriture courante. Tout texte ne précisant pas explicitement qu'il peut être lu par tout le monde nécessite cette compétence pour pouvoir être compris.

Soin (3XP)

Permet de soigner un autre joueur et non soi-même. Le soigneur devra pour ce faire appliquer un bandage ou faire tout autre chose sur le membre blessé durant 5 minutes.

Une fois soigné, le joueur gagne 1 PV et devra rester calme durant 10 minutes sans se battre ou utiliser de compétence martiale. Faute de quoi il perdra le PV récupéré et la blessure se rouvrira.

Chirurgie (4XP)

Requis : Lire et écrire, Soin

Permet de soigner complètement un autre joueur et non soi-même. Le chirurgien devra jouer une opération chirurgicale durant 10 minutes sur le blessé. Une fois raccommodé le joueur soigné regagne tous ses PV et devra rester calme durant 20 minutes sans se battre ou utiliser de compétence martiale. Faute de quoi il perdra le PV récupéré et les blessures se rouvriront.

Herboriste (2XP)

Permet au joueur de récolter les plantes et autres herbes dans la forêt (les plantes et herbes en question seront des objets de jeu fournis et disposés par les ORGAs). Ces dernières seront utiles à la préparation de potions.

Il n'est pas possible de transporter plus de 5 plantes à la fois par personne.

Si un joueur n'ayant pas cette compétence porte ou cueille une plante, cette dernière est détruite. En effet, seuls les herboristes ont reçu la formation nécessaire pour reconnaître les plantes, leur utilité, leur nom, certains de leurs effets et ils sont surtout les seuls à savoir comment les cueillir et les transporter sans endommager leurs essences.

Alchimiste (5XP)

Requis : Herboriste, Lire et écrire

Permet au joueur de concocter des potions et d'accéder au laboratoire d'alchimie. C'est là qu'ils pourront créer les potions en suivant (ou pas, mais à leur risques et périls) les recettes alchimiques et marches à suivre.

Une fois la potion créée, le maître alchimiste (PNJ) validera la potion et inscrira les effets sur une étiquette qu'il scellera.

Lorsqu'un joueur boit une potion, il doit la boire entièrement puis desceller l'étiquette, lire puis subir les effets décrits sur l'étiquette.

Pour les empoisonnements il est nécessaire d'avertir un ORGA ou un PNJ qui donnera les effets du poison à la victime si le poison a été complètement et correctement ingéré.

Les ingrédients nécessaires à la confection des potions sont pour la plupart des herbes et des plantes qui doivent être récoltés.

Plus d'informations seront données dans le livret des Herboristes et Alchimistes et durant un briefing spécial en début de jeu.

Discrétion

Camouflage (2XP)

Permet au joueur de se cacher et de ne plus être vu par les yeux du commun des mortels. Il suffira au joueur de poser ses mains derrière sa nuque sans que personne ne le voie ou soit en sa présence. Une fois camouflé il ne devra pas bouger ni faire de bruit faute de quoi il pourra être repéré.

Vol à la tire (4XP)

Permet au joueur de voler (plus ou moins bien) un autre joueur. Pour ce faire il devra mettre 3 pincettes (fournies par les ORGAs) sur une des bourses/ poches/ sacoches de sa victime.

Comment cela marche:

Si la victime découvre une pincette.

- | | |
|------------|--|
| Hors-jeu : | - La victime ne donne rien au voleur. |
| En jeu : | - C'est un échec, le voleur est pris la main dans le sac, son salut est dans la fuite. |

Si la victime découvre deux pincettes.

- | | |
|------------|--|
| Hors-jeu : | - Le voleur indique la poche/bourse/sacoche à voler et la victime donne son contenu au voleur. |
| En jeu : | - Le voleur réussit son méfait mais la victime s'en rend compte directement. |

Si la victime découvre trois pincettes ou ne se rend compte de rien.

- | | |
|------------|--|
| Hors-jeu : | - Le voleur indique la poche/bourse/sacoche à voler et la victime donne son contenu au voleur
- Ou le voleur peut aussi aller voir un ORGA pour qu'il s'occupe d'alléger la bourse de la victime sans que celle-ci ne puisse savoir qui était son voleur. |
| En jeu : | - Le voleur a réussi son méfait à la perfection. La victime ne se rend compte de rien. |

Note:

Si un joueur trouve sur un autre joueur des pincettes, il devra l'en informer. Les pincettes retrouvées au sol ou ailleurs sont à ramener à un ORGA.

Autre compétences :

Richesse (1XP)

Pour chaque XP utilisé (maximum 5), donne plus de richesse au personnage en début de jeu. Il peut s'agir d'argent de jeu, d'objets ou d'ingrédients rares, mais aussi de richesses sur la table de jeu stratégique (voir livret de règle stratégique)

Robustesse (2XP)

Offre au personnage 1PV supplémentaire.

Peau de fer (3XP)

Requis : Robustesse

Offre au personnage un 2ème PV supplémentaire.

Compétences spéciales :

Les compétences spéciales sont mentionnées ci-dessous à seul titre indicatif. Il n'est pas possible pour les joueurs de les choisir, seul les ORGAs peuvent les distribuer. Certaines de ces compétences sont de base attribuées à un personnage.

Blast

Blast est un coup tellement puissant qu'il engendre le double de dégâts qu'occasionne une arme normale.

Cette compétence est donnée à certains joueurs qui portent certaines armes. Le joueur doit crier « blast » au moment où il amorce la frappe (et non pas après avoir touché). Il est clair que le joueur devra montrer qu'il prépare un coup puissant (tout en faisant attention à retenir son coup)

- Si le coup touche sa cible, l'adversaire est propulsé en arrière et prend 2 DP car il a reçu un coup vraiment méchant.
- Si le coup touche le bouclier, l'adversaire est propulsé par la puissance de la frappe et son bouclier perd 1 point de structure.
- Si le coup est paré par une arme, cette dernière n'est pas endommagée mais l'adversaire est tout de même propulsé par l'impact.
- Si le coup rate la cible, le joueur est emporté par le poids de l'arme et il est fortement déséquilibré.

Assassinat

Assassinat permet comme son nom l'indique d'assassiner un personnage. Ses PV passent instantanément à zéro, il tombe à terre en silence et seule une intervention chirurgicale immédiate (dans les 15 secondes) peut sauver la victime. S'il n'est pas sauvé (ce qui est fort probable) il reste au sol 3 minutes puis s'en va trouver un ORGA.

Adversaire épique

Un adversaire épique est quelqu'un de tellement puissant et aguerri qu'il est à même de renverser pratiquement n'importe quel adversaire. Même seul contre plusieurs ennemis il a une grande chance de gagner un combat. En termes de jeu cela fonctionne comme suit :

Lorsqu'un combattant annonce « adversaire épique », tous les PJ et PNJ présents sauf l'adversaire épique doivent se battre au ralenti. Imaginez-vous vous battre à une vitesse d'environ 70% de la normale.

Compétences surprises

Compétences surprises est une compétence utilisée uniquement par certains PNJ spéciaux. Ce sera soit très clair (p.ex. Tremblement de terre) soit il y aura un ORGA pas loin pour en expliquer les détails.

Super-pouvoir ORGA

Super-pouvoir ORGA, compétence utilisée uniquement par les ORGAs, leur donnant tous les pouvoirs, parfaitement indiscutable et sans aucun moyen d'esquive.

Les Fonctions

Chaque délégation devra nommer une ou plusieurs personnes responsables de certaines tâches dans le jeu. Il est possible de cumuler plusieurs fonctions mais ce n'est pas recommandé. Ces personnes auront accès à la tente de commandement et pourront interagir avec les événements extérieurs au GN.

Chaque délégation/camp doit avoir un responsable désigné pour chaque fonction. Il est conseillé de ne pas cumuler toutes les responsabilités stratégiques sur les épaules d'une seule personne.

Le Chef de délégation

C'est le chef du groupe présent, il est le responsable de sa délégation et c'est lui qui commande. Bien sûr, les titres ne sont pas immuables et tout peut changer.

Le Général

Le général est le chef de guerre du groupe et c'est à lui de gérer les troupes lors des combats ; et surtout de s'occuper de la table de guerre pour mener à bien les différents raids sur la carte des Terres du Milieu. Ceci afin de protéger ses territoires de la menace et les ressources présentes.

Le Marchand

Le Marchand est habilité à négocier et échanger les ressources présentes sur la table de stratégie afin de faire fructifier les avoirs de son peuple.

Armurerie

Les armes et boucliers

Les seules armes qui peuvent être utilisées pour le combat sont les armes dites en latex ou mousse injectée parfaitement inoffensives du bout de la lame au pommeau, en passant par la garde. Ces armes devront être contrôlées et acceptées par les ORGAs avant le début du GN, les armes qui ont été refusées ou qui n'ont pas été présentées aux ORGAs ne pourront être utilisées dans le jeu.

La longueur est donnée du pommeau à la pointe.

Les armes improvisées :

De par leur nature les armes improvisées sont des objets, bidules et autres trucs qui traînent par là. Elles ne nécessitent aucune compétence particulière pour les manier mais ne font pas particulièrement de dégâts.

En règle générale, elles génèrent toutes 1 DP si l'adversaire ne porte pas d'armure lourde ou si cette dernière est détruite. Dans le cas contraire elles ne font pas de dégât.

Armes improvisées (45 – 220cm)

- Couteau
- Poignard
- Bâton
- Canne
- Tabouret
- Rouleau à pâte
- Hache de bûcheron
- Massue
- Statue de tante Irène
- Etc

Arme improvisée de lancer

- Pierre
- Crâne
- Tabouret
- Presse papier
- Divers objets

Ces armes ne nécessitent pas de compétences particulières, il « suffit » de savoir viser et d'avoir la patience de chercher les projectiles lancés au milieu des herbes...

Ces armes se lancent à une main et ne doivent en aucun cas contenir d'âme rigide et dure. De plus il n'est pas nécessaire de leur faire passer le mur du son pour qu'elles puissent faire des dégâts, une simple touche suffit.

Armes de guerre :

Ce sont les armes de guerre usuelles, conçues pour faire des dégâts et blesser l'ennemi. Elles font toutes 1 DP sur tout type d'armure. Toutes les armes ci-dessous requièrent au minimum la compétence « Martial basique ».

Arme à une main (60-110cm)

Les armes les plus courantes sur un champ de bataille.

- Épée
- Glaive
- Hache de guerre
- Marteau de guerre
- Morgenstern
- Etc

Arme d'hast (150-220cm)

Ces armes sont, malgré leur longueur, relativement faciles à manipuler car elles ne sont pas particulièrement lourdes.

- Lance
- Vouge
- Hallebarde
- Pilum
- Etc

Les épées bâtarde (110-130cm)

Cette arme peut être tenue à une main mais doit se manipuler plus lentement qu'une épée normale. Tenue à deux mains elle est plus maniable qu'une épée à deux mains mais elle ne donnera pas accès à la compétence « blast ».

Arme à deux mains (130-160cm)

Requis : Martial supérieur

Ces armes sont plus lourdes et plus difficiles à manier que les autres et donc plus lentes. Parmi les armes à deux mains certaines se verront attribuées par les ORGAs la compétence « blast ». Se référer au chapitre « compétences spéciales » pour plus d'informations.

- Épée à deux mains
- Hache à deux mains
- Marteau à deux mains
- Masse à deux mains
- Arme de guerre à deux mains
- ... à deux mains

Armes de trait*Requis : Martial archer*

Les projectiles de ces armes doivent être parfaitement inoffensifs avec une extrémité en mousse de 5 cm de diamètre au minimum. La tension maximale des arcs et flèches ne doit pas dépasser 25 livres.

Les projectiles de ces armes à longue portée font 1 DP et traversent les armures. Cela veut dire qu'ils diminuent directement les PV.

Les armures comportant deux couches dont une lourde, ne sont pas perforées mais prennent quand même un DP sur les PA jusqu'à ce qu'elles soient détruites.

Se référer au chapitre « armures » pour plus de détails.

- Arc
- Arbalète
- Arbalète à répétition

Les Boucliers

Les boucliers permettent de parer sans dommages les coups portés par l'adversaire. Le bouclier ne peut pas être utilisé pour frapper et doit être totalement sans danger pour celui qui le porte comme pour les autres. C'est-à-dire qu'il ne doit pas y avoir de bord saillant qui ne soit pas recouvert de mousse. Les plateaux métalliques sont interdits.

Un bouclier est détruit lorsque ses points de structure atteignent zéro. Le bouclier détruit devient donc inutilisable et ne protège plus d'aucun coup, les coups portés sur un bouclier détruit sont donc comptés sur le joueur directement. Le plus simple est de poser le bouclier sur le côté de la bataille. Pour réparer un bouclier détruit adressez-vous au forgeron du village.

Il existe deux formats de bouclier, le bouclier normal et le grand bouclier.

Bouclier normal*Requis : martial basique*

Il mesure au maximum 50 x 70 cm et possède 1 point de structure. C'est à dire qu'il se détruira s'il reçoit un seul coup « Blast ».

Grand bouclier*Requis : martial basique*

Le grand bouclier mesure plus de 50 x 70 cm mais doit conserver des dimensions raisonnables (en cas de doute, contacter les ORGAs). Le grand bouclier possède 2 points de structure, il doit donc recevoir deux coup « Blast » pour être détruit.

Les armures

Les armures doivent avoir un bon rendu pour être considérées comme telles. Un pull en laine gris n'est pas une cotte de maille... De plus, les armures doivent être parfaitement inoffensives pour celui qui la porte et pour son entourage. Les armures doivent au moins recouvrir le torse pour offrir une protection, 1PA supplémentaire est octroyé si elles recouvrent une grande partie du corps. Les PA sont distribués par les ORGAs.

Armure légère :

Gambison (0 – 1PA)

Vêtement en tissu ou en cuir souple doublé d'un rembourrage épais. N'offre pas vraiment de protection.

Cuir (1 – 2PA)

Cuir durci, clouté ou autre, c'est le type d'armure le plus léger qui existe mais il permet de conserver toute sa liberté de mouvement.

Armure lourde :

Maille (2 – 3PA)

Armures très souples mais considérablement plus lourdes que celles en cuir, elles offrent une plus grande protection que les armures en cuir.

Plate (4 – 5PA)

Lourdes et peu maniables, elles offrent une liberté de mouvement très réduite mais augmentent considérablement l'espérance de vie de son porteur.

Casque :

Les casques rigides (de cuir durci ou en plate) protègent des « assomme ». Calottes gambisonnées ou en cuir souple et camails ne protègent pas de coups « assomme »

Superposition des couches :

Lors de superposition de deux types d'armures, les PA de la couche la moins protectrice sont divisés par deux (arrondi en-dessous). Lors de superposition de trois types d'armures, la couche la moins puissante est ignorée et la suivante est divisée par deux (arrondi en dessous).

Si une des deux couches est lourde, les flèches et carreaux font des DP sur le PA avant de retirer des PV.

Les informations ci-dessus sont à titre indicatif. Les PA des armures seront définis individuellement par les ORGAs en début de jeu.

Règles de combat

Les combats se font uniquement avec des répliques d'armes en mousse parfaitement inoffensives. Ces armes ne doivent en aucun cas contenir de partie en bois ou en métal.

Lors des combats les coups portés doivent **SIMULER** le poids de l'arme quelle représente. C'est-à-dire qu'une épée n'est pas une tapette à mouche.

Il doit s'agir d'une touche et non d'un coup qui doit décapiter son adversaire.

La force ne compte pas plus qu'une simple touche franche.

Il est aussi possible de **SIMULER** des pugilats mais cela implique que les deux protagonistes le font ensemble lors d'une scène RP et qu'ils en assument ensemble les responsabilités.

D'ailleurs, en termes de jeu, ces coups ne comptent pas comme des points de dégâts.

Gardez à l'esprit que cela reste un jeu, restez "fair-play" et votre plaisir en sera décuplé, c'est garanti.

Il est interdit de porter de vrais coups même à mains nues, avec la tête ou les pieds.

Il est interdit de porter des coups d'estoc c'est-à-dire avec la pointe de l'arme.

Il est interdit de porter des coups au visage ou aux parties génitales ainsi que des coups directs dans les seins (et pas les saints).

Tout manquement grave aux règles ci-dessus peut entraîner un renvoi immédiat du jeu.

Système de mort

La mort, tout le monde finit par y passer, certains plus tôt que d'autres, et certains plus douloureusement ou avec plus de classe que d'autres. Ci-dessous une marche à suivre sur « comment mourir dans les règles ».

Phase 1

Le joueur a 0 PV, il tombe à terre agonisant. Cet état d'agonie dure 3 minutes durant lesquelles le joueur a le droit de :

- gémir
- ramper
- s'administrer une potion

Pendant ce temps, les autres joueurs peuvent interagir avec le blessé. Ils ont le droit de :

- lui administrer des soins
- le porter
- le piller
- l'achever (passage phase 3)
- ne rien faire

Une fois les 3 minutes terminées, le joueur agonisant entre dans la phase 2.

Phase 2

Le joueur tombe inconscient. Il n'a rien le droit de faire si ce n'est attendre. Cet état dure encore 3 minutes durant lesquelles les autres joueurs peuvent :

- lui administrer des soins
- le porter
- le piller
- l'achever (passage phase 3)
- ne rien faire

Une fois les 3 minutes terminées, le joueur inconscient entre dans la phase 3.

Phase 3

Le joueur est mort. Il met alors son bandeau blanc sur la tête. Ce bandeau blanc signifie qu'il est désormais hors-jeu, aucune interaction n'est possible avec les autres joueurs. Il est alors impératif de contacter un ORGA qui décidera comment il réintègrera le joueur dans le jeu.

Mort par poison instantané.

Lorsqu'un joueur est empoisonné par un poison puissant, il tombe directement dans la phase 2 non pas pendant 3 minutes mais pendant 60 secondes. Pendant ce court laps de temps on peut lui administrer un remède. Les soins chirurgicaux sont inefficaces dans ce genre de cas.

Achèvement

Pour achever, c'est simple ! Penchez-vous sur le corps inerte de votre victime et faites une sortie verbale signifiant qu'elle est morte (exemple : « achève », « mort », « j'ai gagné ») tout en exécutant le geste salulaire. Il doit y avoir un peu de spectacle.

Les lieux

La taverne

Que serait une bonne petite bataille sans la bière à la taverne après ou une longue discussion sur l'avenir du monde sans pouvoir se réhydrater la gorge ? Ça serait inimaginable ! Que dire de plus, une taverne, ça parle de soi.

Le quartier des artisans

Les artisans disposent d'un quartier rien que pour eux et c'est ici que vous devrez aller si vous souhaitez vous procurer une potion, réparer une armure et louer ou acheter une arme. C'est aussi ici que les alchimistes pourront préparer leurs mixtures.

La tente de commandement

Cette tente est mise à disposition des chefs de factions comme salle de réunion.

La table stratégique

La table stratégique est l'endroit où sont organisés les raids ainsi que les caravanes commerciales ou les autres événements qui auront un impact au niveau "mondial". Une partie du jeu sera axée autour de cette table.

Les joueurs responsables du commerce ou de la guerre auront des périodes du jeu où ils pourront prendre les décisions et lanceront des actions en jouant sur la carte stratégique. Les décisions prises, une fois résolues par les joueurs impliqués et par les ORGAs, auront pour la plupart un impact direct dans le jeu. Certaines des actions lancées, tel que les raids, seront même résolues durant le jeu lors de batailles d'instance.

Pour toute information sur le fonctionnement précis de la table stratégique, veuillez-vous référer au livret stratégique.

Règlement

1. Ne pas se mettre en danger ou mettre en danger une autre personne.
2. Pas de vol de biens personnels, seuls les objets concernant le jeu le peuvent.
3. Ne pas se déplacer avec une torche ou une bougie sans qu'elle ne soit couverte, uniquement des lanternes fermées.
4. Aucun anachronisme (montre, jeans, natel, baskets etc..) c'est une période à inspiration médiévale fantastique.
5. NE PAS FAIRE DE FEU OUVERT !!! En cas de doute, veuillez-vous adresser à un ORGA.
6. Ne pas détériorer l'aire de jeu et ses alentours ou les biens d'autrui.
7. Rester fair-play.
8. Respecter le role-play des autres.
9. Se faire plaisir.

Récapitulatif des compétences

Compétence	Requis	Complément d'info	XP
Martial basique	-	Arme 1M, armures légères, bouclier normal	3
Martial supérieur	Martial basique	Armes 2M, armures lourdes, grand bouclier	4
Martial archer	Martial basique	Armes de traits	3
Assommer	-		1
Lire et écrire	-		1
Soin	Lire et écrire	Opération 10' = +1PV	3
Chirurgie	Soin	Opération 20' = full PV	4
Herboriste	-		2
Alchimiste	Herboriste et Lire et écrire		5
Camouflage	-	Mains derrière la nuque	2
Vol à la tire	-	1 pincette = rien+fuite 2 pincettes = gain+fuite 3 pincettes = gain	4
Richesse	-	Cumulable – max 5	1
Robustesse	-	+ 1PV	2
Peau de fer	Robustesse	+ 1PV	3
Blast	Délivré par ORGAs	2 DP / Endommagement des boucliers	-
Adversaire épique	Exclusivité PNJ	Réduit la vitesse du combat de 30%	
Assassinat	Délivré par ORGAs	Mort instantanée	-

Inscription

Pour s'inscrire il suffit de remplir le bulletin d'inscription disponible dans la rubrique inscription du site www.trollducaveau.ch

Et de s'acquitter **dans les 30 jours** de la finance d'inscription par bulletin de versement :

Troll du caveau

CCP : 17-778493-2

BIC : POFICHBE

IBAN : CH1709000000177784932

Note :

IL EST IMPORTANT DE SPECIFIER TOUS LES NOMS DES JOUEURS CONCERNES PAR LE PAIEMENT LORS DU VERSEMENT !

Ne seront prises en compte que les inscriptions payées.

Privilégiez les inscriptions en groupe.

Pour toute information supplémentaire : www.trollducaveau.ch

ORGA jeu, scénario et chef de projet :

Julian GOMEZ

Soutiens scénario :

André RIBEIRO

ORGA table stratégique :

Diana DOBRE

ORGA administration et sécurité :

Alexandre MELET

ORGA logistique :

Jérôme LEBRUN

ORGA ravitaillement :

Allan JACQUIER

ORGA responsable PNJ :

Amaia GIGER

Illustrations couverture :

André RIBEIRO

Illustration carte et drapeaux :

Julian GOMEZ