

ERUDIT

L'érudit est une personne qui a consacré sa vie à l'étude et l'apprentissage de la connaissance dans les domaines de la culture, de la magie et du savoir.

- Maniement d'une arme : l'érudit ne peut manier qu'une arme extra courte ou un bâton. Pas de possibilité d'ambidextrie.
- Herboristerie : L'érudit peut identifier une potion en l'analysant ou en observant les effets sur une personne. L'érudit peut fabriquer des potions simples. Le personnage commence directement la manifestation avec 2 potion. Il peut en outre fabriquer 3 poisons simples par jour s'il dispose d'un simili de laboratoire et de quelques ingrédients factices (fioles, présence d'un foyer (éteint) et ingrédients). Une potion perd son efficacité au réveil matinal (9h) si elle est conservée en fiole. Remarque : La poudre d'argent permet à la potion de retenir la magie jusqu'à midi de chaque jour, celle d'or permet de retenir la magie durant 3 jours.



- Lire/Ecrire : permet de pratiquer une langue spécifique au choix du joueur (runes elfiques, runes naines, autres nous consulter)
- Magie divine (compte pour 2 compétences) : permet d'incanter quelques sortilèges simples. Chaque sortilège peut être lancé autant de fois que voulu entre deux lever de soleil. L'érudit ne maîtrise que 3 sorts différents à déterminer avant le début du jeu (cf annexe sur demande)
- Art de la guérison : voir chapitre des soins.
- Analyse/estimation : permet d'appréhender le pouvoir d'objets simples et/ou peu magiques. Permet aussi d'estimer la valeur d'un objet peu courant, des pierres précieuses et des herbes.
- Armure : permet de porter une armure (uniquement légère).

Pour des raisons de jouabilité et d'équilibre, il ne pourra y avoir qu'un nombre limité d'érudits. Merci de nous contacter au plus vite si vous souhaitez interpréter un érudit afin que nous sachions combien de rôles restent disponibles.



RANGER

Le ranger est un être qui a réussi à nouer un contact particulier avec la nature. Ses origines, souvent rurales, lui ont permis de comprendre et d'interpréter les signes laissés par les végétaux et les animaux. Il possède néanmoins quelques aptitudes de combat car il n'est pas rare de rencontrer des créatures mauvaises dans les zones sauvages.

- Maniement d'une arme : permet de posséder et d'utiliser une arme. Pas de possibilité d'ambidextrie.
- Armure : permet de porter une armure (sauf armure lourde).
- Pistage : permet de chercher des traces ou des indices dans la nature. Permet aussi de rechercher des plantes spécifiques (ingrédients de potions/poisons). Permet de disposer d'une carte relativement précise de la région.
- Empathie animale : permet de communiquer de manière simple avec les animaux. Cela permet d'obtenir des infos "hors jeu" d'orga à joueur en interrogeant des oiseaux, etc. Cela permet aussi de discuter en des termes simples avec des animaux PNJs.
- 1er soins : permet de réveiller les inconscients.
- Herboristerie : permet de créer, utiliser et reconnaître les différentes potions (voir érudit).

6.0 ECONOMIE

L'argent utilisé lors de ce jeu est représenté par des pièces fournies par les Orgas. Chaque aventurier démarre le jeu avec 10 Pa. En voici la liste, avec leurs valeurs respectives :

La pièce d'Argent est la monnaie de base (pièce avec le logo AR de couleur métal)

La pièce de Cuivre, 10 pc = 1 pièce d'Argent (pièce avec une coupe sur une face)

La pièce d'Or, rare dont la valeur est 10 pièces d'argent (pièce avec logo AR mais de couleur or)

La pièce de Mithril, très rare, dont la valeur est 100 pièces d'or (grande pièce avec licorne)

Les pierres précieuses, avec une valeur fluctuant de quelques pièces d'argent à plusieurs centaines de pièces d'or.

Prix Indicatifs

Les prix donnés dans ces règles sont les prix d'achat d'un objet neuf à l'unité auprès d'un Personnage Artisan ou Marchand (ou auprès de l'Orga). Ce ne sont que des prix indicatifs : ils peuvent varier grandement en fonction de l'offre et de la demande. Ils donnent surtout une idée des prix dans la vie courante de votre personnage.



Hébergements		Armements	
Ecurie	1 pc	De cuir (léger)	3 pa
Salle commune	4 pc	De cuir clout /rigide	10 pa
Chambre individuelle	8 pc	De cottes de mailles	35 pa
		De plaques (lourde)	50 pa
Nourriture, vins & boissons		Vetements	
Repas complet	2 pc	Bouclier	55 pc
Festin de qualité	12 pc	Arc / Arbalète	20 pa
Rations de route	1 pc	Epée/Hache/Marteau	25 pa
Bière, Cidre la chope	1 pc	Dague	5 pa
Vin, la gourdasse	1 pc	Hache 2m/Espadon	45 pa
Services divers		Accessoires divers	
Contrat assassinat	4 po	Boussole	1 pa
Vol sans complication	12 pa	Lanterne	12 pc
Vol délicat	25 pa	Longue vue	15 pa
Consultation médecin	2 pa	Instrument musique	5-20 pa
		Animaux	
		Mule	40 pa
		Cheval	80 pa
		Cheval de guerre	50 po

Quand on fait du commerce avec un autre PJ ou avec un PNJ incarné réellement par un Orga, il n'y a aucune règle et on ne peut se prévaloir d'une Compétence pour forcer l'autre à baisser son prix : c'est aux joueurs de négocier entre eux.

7.0 LES RACES

Vous allez devoir choisir une race parmi celles proposées dans ce livret. Nous vous invitons à la choisir en fonction de votre sensibilité mais aussi de votre connaissance personnelle de l'univers de Tolkien. Nous n'aborderons que les peuples libres couramment rencontrés dans les régions occidentales des Terres du Milieu. Nous n'avons pu écrire ici tous les détails pour chaque race et nous vous invitons donc à compléter vos connaissances par le biais des romans et aides de jeu (JRTM et Tiers-Age). Les races spéciales (nains, elfes et hobbits) demandent des contraintes de costume et de roleplay mais en contre partie apportent un lot d'avantages.

LES HUMAINS

« *Les Hommes sont faibles. Le noble sang de Numenor ne coule plus dans leurs veines. Ils n'aspirent à rien d'autre qu'à satisfaire leurs petits désirs mesquins* »

Les Hommes naquirent après les elfes dans l'Orient Extrême au premier âge. Les hommes sont mortels. Ils vivent leur brève existence avec une ardeur que l'on ne rencontre chez nulle autre race. Ils sont de nature variés et sont souvent imparfaits et vulnérables. C'est de loin la race la plus répandue. La force de l'être humain réside dans la facilité qu'il a à s'adapter, dans la diversité de ses aptitudes. Il est ainsi possible de trouver des humains excellents dans tous les domaines.



H U M A N S

LES DUNEDAINS

Les Dunedains sont les héritiers de la brillante civilisation Numénoréenne. Ils disposent donc d'une culture ancienne, complexe et raffinée. Ils sont les nobles Humains.

- Religion et préjugés : Ils vénèrent les Valars et détestent les orques.

- Obligation déguisement : Aucune. Cependant les Dunedains sont plutôt grands et portent des vêtements riches et élaborés (sauf Aragorn...).

- Avantage : Ils sont de lignée noble (ce qui peut impliquer des surprises de background).

- Orientation de roleplay : un Dunadan ne peut trahir sa parole. Les Dunedains ont un héritage noble qui les lie à une certaine dignité.

LES CORSAIRES

- Ce sont les descendants des rebelles Dunedains qui ont fuit le Gondor après la guerre Fratricide(1432-47 3A). La plupart vivent à Umbar. Leur héritage de marin et marchand du sud influence leur culture.

- Religion et préjugés : Leur culte tourne autour de la mort et certains vénèrent Nâmo. Ils ne portent pas les hommes du Nord dans leur cœur.

- Obligation déguisement : Aucune . Ils aiment les motifs qui rappellent la mer.

- Avantage : les corsaires d'Umbar savent lire les étoiles et peuvent parfois y lire l'avenir

- Orientation de roleplay : rebelle, hautain

LES DORWINRIMS

A l'est de la Mer de Rhûn vit les Doorwinrims. Ils sont issus de 2 cultures les hommes du Nord et les orientaux.

- Religion et préjugés : ils sont ouverts et adorent négocier, ceci expliquant de nombreux marchands au sein de cette race. Ils croient en Donu appellation locale de Yavanna.

- Obligation déguisement : Aucune mais ils possèdent souvent un teint très pale, voire jaune.

- Avantage : Le joueur débute avec une fiole d'antipoison

- Orientation de roleplay : Ils sont audacieux, aiment la fête et les boissons fortes, ils sont loyaux avec leurs amis et cruels avec leurs ennemis.

LES DUNLENDINGS

Ils sont aussi appelé Hommes des collines ce sont de solides montagnards qui vivent dans les Hautes terres situées à l'ouest de l'Anduin. Ils sont éleveurs, chasseurs et sont très portés vers le théâtral (chanteur, conteur...).

- Religion et préjugés : Rituels païens fondés sur une interprétation particulière des Valars. La tradition orale est un élément crucial. Ils ont peur des ténèbres et n'apprécient guère les

Woses et les Orques, ils se méfient de tout ce qui est étranger.

- Obligation déguisement : Aucune. Cependant les Dunéens portent souvent des vêtements rustiques et des Tartans indiquant leur dan.

- Avantage : De part la forte tradition orale qu'il existe chez eux, ils connaissent de nombreuses légendes (communiquées au début du jeu ou background).

- Note : Les érudits (prêtres) sont rares mais respectés.

- Orientation de roleplay : Ils sont méfiants et égocentriques et aiment aire la fête.

LES GONDORIENS

Ce sont les citadins du Gondor. C'est l'archétype du personnage urbain en Terre du Milieu, celui qu'on rencontre le plus souvent.

- Religion et préjugés : Ils sont sociables et croient au Valar.
- Obligation déguisement : Aucun.
- Avantage : Aucun
- Orientation de roleplay : Aucune, chaque gondorien est différent de son voisin.
- Blason : un arbre blanc surmonté de 7 étoiles blanches

LES HARADRIMS

Ce terme désigne les peuples qui occupent les terres désertiques situées au sud du Mordor et de l'Harondor. Certains sont nomades, ils aiment rire faire la fête et attache une grande importance aux liens qui unissent la famille.

- Religion et préjugés : Rituels complexe voués à différents Dieux puissant. Ils sont méfiants envers les Elfes, les Dunedains, les Nains et tout ce qui leur semble étranger à leur culture.
- Obligation déguisement : Aucune mais leur peau est sombre.
- Avantage : le joueur débute le jeu avec une dose de poison
- Orientation de roleplay ; Jovial, ils aiment aussi les épreuves physiques même si elles sont violentes.

LES HOMMES DES BOIS

Ils vivent dans Mirkwood en bandes ou en dans. Ils vivent en nombre réduit ce qui les rend renfermés et indépendants. Les femmes Wuitan (celles qui savent) servent de chef spirituel à la tribu.

- Religion et préjugés : Oromé est particulièrement vénéré ainsi que Yavanna. Ils détestent les orques, les trolls et les araignées géantes. Ils apprécient les Elfes sylvains.
- Obligation déguisement : Aucune. Cependant les hommes des bois aiment les fourrures et les peaux de betes.
- Avantage : Le joueur commence le jeu avec des herbes médicinales confiées par la Shaman de son village.
- Note : Les érudits sont rares et sont surtout des femmes.
- Orientation de roleplay: Calmes et indépendants, ils respectent la nature.

LES ROHIRRIMS

Ce sont les Hommes du Nord qui vivent dans le Rohan. Ce sont des éleveurs de chevaux ainsi que d'excellents cavaliers.

- Religion et préjugés : Ils vénèrent surtout Oromé, le Culte du Cerf et de la Terre sont toujours pratiqués.
- Obligation déguisement : Aucune. Cependant les Rohirrim ont les cheveux et les yeux clairs et aiment les cottes de maille les boucliers et les casques, ils portent des capes bleues ou vertes.
- Avantage : Empathie animale, les rohirrims peuvent "communiquer" avec les chevaux. Peuple guerrier, les rohirrim peuvent acquérir leur matériel de combat (arme et armure) à moitié prix, s'ils arborent le blason du rohan sur leur armure et leur bouclier.
- Note : C'est un peuple de guerrier qui forme très peu d'érudits.
- Orientation de roleplay : ils ont leur franc parler et peuvent se montrer sarcastiques.
- Blason : Tête de cheval blanc sur fond vert

LES NAINS

" Jamais un ami n'a fait une faveur à un Nain, ni un ennemi un tort, sans être entièrement payé de retour "

Peuple de la Terre du milieu parmi les plus anciens et à la plus grande longévité, ils sont les descendants des 7 pères créés à partir de la terre par le Vala Aulé. Race aussi vieille que celle des elfes, les nains sont des êtres petits, trapus, avec une longue barbe. Ils sont bourrus et légèrement vindicatifs, aiment la bière et la fête, cependant leur renommée découle surtout de leurs talents d'orfèvres et leur maîtrise de l'art de la forge. Il semblerait que les nains répugnent à pratiquer la magie, la majorité d'entre eux étant des guerriers lourdement armés et armurés



- Religion et préjugés : Les Nains croient qu'un esprit commun les unit tous et vénèrent leurs Ancêtres. Leurs ennemis jurés sont les Orques. Ils se méfient des Elfes.
- Obligation déguisement : Mesurer moins d'1m75, être ou se faire Trapu (j'ai quelques stéroïdes anabolisants à revendre), doit arborer une barbe assez fournie, ne combat qu'à la hache ou marteau.
- Avantages (un nain les possède tous) :
 - Lecture les runes Naines
 - + 1 à chaque dégât infligé en combat souterrain
 - 1point de vie supplémentaire
 - Don de la Forge : réduit d'un sablier le temps nécessaire.
 - Estimation des armes et pierres précieuses : semblable à la compétence de l'érudit mais de manière limitée.
 - Orientation de roleplay : les nains sont possessifs, rancuniers, fidèles en amitié.

Retrouvez toutes les infos quotidiennes à propos du GN Tolkien sur internet :

<http://arlyon.online.fr>

liste des inscrits, guide des joueurs, infos diverses...



LES ELFES

*" Jeunes et vieux ensemble...
si vivants et si tristes "*

Les Elfes furent les premiers des enfants d'Iluvatar à s'éveiller sur les Terres du Milieu. Ils sont immortels et gracieux. Race dont la culture complexe fut jadis bien plus rayonnante qu'elle ne semble l'être aujourd'hui. Les elfes sont grands, minces, ont les oreilles pointues, l'œil vif et la parole douce. Ils sont les protecteurs des grandes étendues forestières, constamment en contact avec la nature, ils sont calmes et pacifiques et sont réputés pour leur art de la médecine par les plantes.



Néanmoins les elfes se révèlent être de vaillants guerriers mais surtout de formidables archers lorsque leur forêt nourricière est attaquée. Cependant leur présence en ce monde touche à sa fin, et nombre d'entre eux sont déjà repartis en Aman. Cependant quelques communautés subsistent à Fondcombe, en Lorien ou encore à Mirkwood. On ne différenciera pas, au niveau création, les trois familles d'elfes (Sindar, Noldor, Sylvains) présentent sur la Terre du Milieu, mais dans votre background vous pouvez choisir d'appartenir à l'une de ces ethnies.

- Religion et préjugés : souvent fiers et orgueilleux avec les autres, ils détestent les créatures du seigneur ténébreux.
- Obligation déguisement : Taille minimum 1m 80 H, 1m65 F, arborer une chevelure assez longue (nuque minimum), oreilles pointues, le port de lentilles de couleur (gris, bleu, violet) est un plus. Les couleurs de vêtement utilisées sont : vert profond, brun, gris, blanc et argent. Utilisation d'un instrument (optionnelle)
- Avantages (un elfe les possède tous) :
 - méditation : s'il reste 3 sabliers seul à "méditer", il peut regagner naturellement 1 point de vie. Utilisable 3 fois par jour.
 - Archer : s'il utilise un arc, un elfe peut ajouter 1 point de dégât supplémentaire à chaque fois qu'il touche.
 - Immunité aux poisons / maladies
 - Lecture des runes elfiques
 - Barde : permet de disposer d'un sort si le personnage joue d'un instrument.
 - Orientation de roleplay : sages, confiants et majestueux.

LES SEMI ELFES

Les demi-elfes sont le résultat des amours des elfes et des humains, ils combinent la polyvalence des humains et les capacités des elfes mais à un niveau moindre. Les demi-elfes se sentiront toujours différents même s'ils sont adoptés par une civilisation. Lorsqu'il atteint l'âge adulte, un semi elfe doit choisir entre la condition mortelle d'homme et immortelle d'elfe.

- Religion et préjugés : les semi elfes ont les mêmes croyances que leurs frères elfes
- Obligation déguisement : le joueur devra choisir une restriction physique parmi celles des elfes : œil, oreilles ou cheveux.
- Avantage : Les semi elfes ne sont pas maîtres de leur destin. Ils se voient donc attribuer un avantage par les orgas, tiré au hasard dans la liste des elfes.
- Orientation de roleplay : patient, réservé, équilibré, mûr et réfléchi.

LES HOBBITS



- Religion et préjugés : les hobbits sont des bons vivant et croient parfois en certaines divinités. Ils se méfient de tout ce qui est étranger.
- Obligation déguisement : Taille maximum 1m65 (les bras levés si possible). Marcher pied nu super pour le GN itinérant, avoir des poils sur les pieds, manger 8 fois par jour, fumer de l'herbe à pipe connaître des énigmes des chansons Hobbits, porter des vêtements de couleur vive (vert pomme, jaune citron...) Et tout ça pour aucun avantage juste pour le fun et dire j'y étais, revenir à la fin du gn avec des pieds en compote en ayant prit 10kg et se faire arrêter par les Gendarmes qui pensent que tu reviens d'une rave. Ca ne vous convient pas ? Bon ok alors voici les contraintes du hobbit :
- Les pieds doivent être visibles : pieds nus ou sandales de marche obligatoires
- Le costume doit être fidèle à celui du film : gilet sur chemise blanche, pantalon retroussé sur les mollets. Une perruque bouclée est un plus.



- Avantages (un hobbit les possède tous)
 - courage (1 fois/jour permet de ne pas subir les effets de la peur)
 - cleptomane : la règle de fouille ne s'applique pas aux hobbits. Ils peuvent choisir autant d'objets qu'ils désirent lorsqu'ils dépouillent une personne.
 - un hobbit démarre le jeu avec zéro points de corruption
- Orientation de roleplay : gourmand, insouciant, jovial

8.0 Accès au Jeu

D'abord quelques rappels d'ordre pratique : le GN se déroulera du vendredi 20 septembre dès 17h30 jusqu'au dimanche 22 septembre 13h00 (environ). Le lieu de jeu est la forêt des Coulmes, près du village de Rencurel (Parc du Vercors-Isère). Les éventuels retardataires s'exposent à ne pas pouvoir accéder sur le site de jeu. Nous insistons sur le fait d'être ponctuel et surtout de nous prévenir en cas de retard/panne/problème divers.

Portables Orgas (à utiliser le jour du GN uniquement) :

- **Bernard/Gaëlle 06 17 05 04 41**

- **Jean 06 76 05 88 99**

- **Philippe 06 10 55 42 21**

Rappel : le matériel et les affaires restant dans les voitures est sous la responsabilité de leur propriétaire. L'association ne pourrait être tenue responsable d'éventuels vols. Nous vous invitons donc à laisser le strict minimum dans le coffre de vos voitures. N'oubliez pas non plus que le matos que vous prenez avec vous, il faudra le porter donc optimisez votre sac.

Sur place le Staff Orga vous remettra du matériel de jeu et vous fera un bref rappel des règles et pratiques du jeu. De plus il contrôlera vos armes.

Matériel à prévoir

Ce livret de règles, un costume médiéval, des bonnes chaussures de marche, des ustensiles pour souper (gamelle en bois, gobelet, etc.), sac de couchage, tapis de sol et/ou couverture, des habits chauds (le soir il fait frais), de quoi écrire pour les érudits et jetez votre portable à la poubelle, de toute façon là haut ça passe pas. Comme il y a très peu de point d'eau sur le site du GN, prévoyez une gourde pleine dès le début.

NB : Pendant le jeu, les affaires personnelles des joueurs ne sont pas volables ! Si vous en trouvez pendant le jeu, ramenez-les aux Orgas. Par contre, vous pouvez faire la main basse sur les potions, monnaie de jeu, ingrédients, etc. Pour être vraiment préparé à toute éventualité, je vous conseille d'aller consulter la checklist matériel sur le site ARL : <http://ar Lyon.online.fr/pratique/checkliste.html>

Hebergement

Il va y avoir 2 hébergements possibles lors de ce jeu :

- les refuges avec une capacité de 15 places en couchage
- les tentes des joueurs

Etant donné le nombre de places limités en refuge nous pouvons être amenés à demander à certains joueurs d'amener leur propre tente. Merci de votre compréhension. Les tentes devront être installés obligatoirement aux endroits indiqués par les orgas après 18h et démontés avant 10h (bivouac). Il est formellement interdit de faire des feux, sauf autorisation exceptionnelle.

Il n'existe aucun emplacement pour poser des tentes hors-jeu, tous les joueurs seront hébergés sur l'aire de jeu. Si vous avez des contraintes de sommeil, n'hésitez pas à nous prévenir auparavant.

Rappels

- Il est strictement interdit de faire du feu
- la règlementation du Parc Naturel Régional est à respecter tout au long de votre périple
- gardez vos déchets dans votre sac et à l'occasion, jetez les dans une poubelle orga.
- les déplacements de nuit se font avec une lumière sinon risques de sérieuses entorses.
- tout endroit balisé ruban de chantier signifie zone dangereuse et/ou hors jeu. Eloignez vous en.

Boissons et Nourriture

Ce GN aura une petite différence au niveau de l'organisation des repas. Il n'y aura pas d'auberge au sens propre du terme : vu les difficultés d'accès aux refuges, nous ne pouvons pas trimballer la logistique habituelle de l'auberge ARL. La composition des repas sera donc simplifiée pour alléger le travail logistique. Néanmoins, vous pourrez manger à votre faim sans soucis, mais les repas devraient être moins élaborés et plus rustiques. **N'oubliez pas de prendre avec vous une gourde, un gobelet et une gamelle ainsi que vos couverts.** Pour ceux qui pourraient rencontrer des soucis, l'association peut fournir AVANT le jeu des sets gamelle + couverts (pas de gobelets désolé). Prévenez nous pour qu'on vous les fournisse quelques jours avant le GN.

Nous vous rappelons que l'eau est une denrée rare sur le terrain de jeu et donc nous vous invitons à ne pas la gaspiller. Des "sources magiques" (jerricans) seront sur les points de repas mais devront être utilisés parcimonieusement.

Forme physique

Un petit rappel sur le fait qu'il va y avoir un peu de randonnée durant ce jeu et donc il vaut mieux être en bonne forme physique pour éviter courbatures et fatigue dès les premiers mètres. N'hésitez pas à vous «déroutiller» physiquement dans les semaines précédentes.



Comportement vis à vis des animaux

Nous souhaitons vous informer de la présence probable d'animaux "domestiques" (chiens, mule, etc) lors du jeu.

Plusieurs recommandations à suivre **IMPERATIVEMENT** :

- on ne combat pas à proximité d'animaux pour éviter toute réaction imprévisible de leur part (agressivité, emballement, etc) ; de manière générale, considérez toujours le PNJ accompagnant un animal comme "intouchable" pour éviter toute réaction malencontreuse.

- on ne menace pas, même avec une arme latex, un animal.

- Si vous avez sous votre garde un animal durant le jeu, nous vous faisons confiance pour le faire en bonne intelligence et avec coeur. Personne ne vous obligera à le faire, donc si vous le faites, faites le bien. Pas d'actes inconscients avec un être vivant, merci. J'en vois certains qui commencent à relire la compétence "empathie animale" :)

Remerciements & Crédits

Les règles de ce GN sont largement inspirés par WARGs, Don Quichotte et Joyeux Chaotiques, de très bonnes et sympathiques associations que je vous conseille.

Pour toute demande de précisions, envoyez vos emails à : **rincewind2000@ifrance.com**

Les illustrations sont tirées de la galerie consacrée à Tiers Age et sont signées Vincent (corbach@mageos.com) et les photos sont tirées du film.

Ces règles (version 3.0) sont susceptibles d'être modifiées avant la date du GN.