

Le pouvoir de l'Ombre

- règles du GN Tolkien -

INTRODUCTION

Avant toute chose, amis joueurs, bonjour et merci de nous rejoindre ! Vous trouverez dans ce livret l'ensemble des règles à respecter pour que chacun trouve un maximum de plaisir durant le jeu.

Toute l'équipe organisatrice souhaite avant tout que chacun passe un bon moment de rire, d'action et d'aventure inoubliable. Pour ce faire nous aurons bossé longtemps pour vous proposer un événement à hauteur de vos espérances et des nôtres. Mais quel que soient nos efforts, notre préparation, la sauce ne prendra pas sans vous, car vous êtes la composante essentielle de cet événement. Sans investissement de votre part avant (costumes nickels, matériel conforme, envois des inscriptions et des règlements dans les délais) et pendant le GN (dialogue, sourire, respect, coup de main), rien n'est possible. On compte sur vous.

1.0 CREATION DU PERSONNAGE

La création de votre Personnage est relativement simple. La feuille de Personnage vous donne une liste relativement exhaustive des Compétences utilisables.

Nom

Bien entendu, tout le monde ou presque en a un. Le Personnage aura un nom à sonorité médiévale adapté à sa race et son pays d'origine. Il pourra aussi avoir un surnom.

Métier

Déterminez votre rang social et les compétences que vous connaissez.

Origine

Déterminez votre race, votre région natale, votre culture et certains bonus / malus. Les races sont à choisir parmi Humains, Elfes, Nains ou Hobbits dans la partie "Contexte" à la fin de ce livret. Vous constaterez que certaines races vous donnent accès à des Compétences supplémentaires gratuites.

Apparence

Un joueur qui prend le rôle d'un Personnage doit en posséder l'apparence physique. Cela conduit à utiliser du maquillage et des postiches quand on joue un PJ d'une race non humaine. L'important est que l'on puisse distinguer clairement de quelle race vous êtes. Vous devez vous procurer ou fabriquer ce qu'il faut. Voir le chapitre sur les races dans le livret du Contexte.

Psychologie

Traits de caractère de votre personnage, ses forces et ses faiblesses, ses obsessions. Il faudra vous en imprégner et vous comporter comme si c'était la vôtre. Elle dépend bien entendu de la race de votre Personnage, mais aussi de sa profession, de ses éventuelles appartenances religieuses, culturelles (pays d'origine, caste), etc.

Niveau de corruption

Sur une échelle de zéro à 10, les organisateurs évaluent et chiffrent selon votre background votre niveau de corruption de départ. Un taux élevé correspond à une certaine influence du mal et peut amener votre personnage à agir contre nature. Si est possible durant le GN de "gagner" (contre votre gré) des points de corruption en accomplissant (ou en n'accomplissant pas) certaines actions, il est en revanche quasi impossible d'en perdre. Plus votre score est élevé, plus le seigneur ténébreux garde un oeil sur vous et peut vous amener à faire des choses non désirées...

Costume

Le costume n'est pas seulement un plaisir que se procure la personne qui le porte, c'est aussi une nécessité. Il permet de rendre crédible le monde imaginaire dans lequel on joue et de distinguer un Personnage d'un autre. Quand vous jouez un PNJ, l'association fournit dans la mesure du possible le costume, l'équipement et le maquillage. Si vous vous êtes décarcassés pour réaliser un costume et des accessoires épatants, nous ne vous oublierons pas. Rappelons que l'adéquation entre votre personnage et le costume qu'il porte compte plus à nos yeux que la protection effective accordée par les vêtements.

Compétences

Votre Personnage dispose de 4 Compétences lors de la phase de création. Choisissez-les avec soin et cochez les cases correspondantes sur votre feuille de Personnage. Les définitions des Compétences sont données au chapitre "Compétences" pour les compétences générales, dans le livre du Contexte pour les compétences raciales et dans les Annexes de Magie et d'Herboristerie pour les autres.

Equipement

A la création, votre Personnage possède certains objets. Il a droit par défaut au matériel correspondant logiquement à ces Compétences et à une somme d'argent de 10 Pièces d'Argent. Si vous souhaitez disposer de matériel "spécial" supplémentaire, votre Personnage devra l'acheter (pour avoir une idée du coût de la vie, reportez-vous au chapitre "Economie" à la fin de ces règles). Vous pouvez vous équiper en matériel "spécial" simplement en demandant avant le jeu (les organes vous indiqueront le prix de ce vous désirez) ou bien vous devrez tenter de le trouver durant le jeu. L'équipement possédé par le Personnage doit toujours être représenté physiquement.

2.0 SANTE

Le système de santé est simulé d'une façon simpliste, mais cohérente. L'objectif est de faire en sorte que les joueurs puissent facilement comprendre et gérer la santé de leur Personnage, mais aussi celle des autres.

CAPITAL DE DEPART

Sur les Terres du Milieu, il existe les bonnes gens (2 Points de Vie), les Aventuriers (4 Points de Vie), les Héros (6 PdV) et les Légendes (10 PdV et plus) cela vient s'ajouter la protection de l'armure si ils en portent une (voir chapitre armes et armures). Ces 2 scores additionnés à certains bonus magiques (sorts, potions, objets...) vous donnent votre total de PdV. Exemples : le paysan du coin sera un bonne gens alors que Gandalf sera une légende. Les personnages interprétés lors du jeu seront tous des aventuriers.

LOCALISATIONS ET BLESSURES

Dans les GN, le combat prend une place importante dans l'animation du jeu. Les joueurs ne pourront se battre qu'avec des armes homologuées par les organisateurs : ces armes doivent être inoffensives (sinon : poubelle !). Pour des raisons évidentes de sécurité, les coups à la tête, dans des parties sensibles (on vous laisse deviner lesquelles...), les coups d'estoc (piquer avec son arme) et les combats à mains nues sont interdits.

Chaque coup reçu occasionne des dommages que vous déduisez de votre total actuel de PV. Les dégâts supérieurs à 1 doivent être annoncés par les combattants.

Après un combat, il est possible de fouiller et/ou de faire prisonnier ses adversaires.

INCONSCIENCE

Un personnage sombre dans l'inconscience lorsqu'il a reçu autant, ou plus, de points de dommage qu'il a de points de vie (et d'armure). Il s'effondrera alors au sol et y restera jusqu'à 3 sabliers/10 minutes après la fin du combat et le départ de ses adversaires. Après ce délai, il se relèvera avec 1 point de Vie et ses Points d'Armure moins un (normal, elle a été abîmée...). L'important est de jouer avec fair-play : votre Personnage ne voit plus, n'entend plus, etc. Ainsi, si vous êtes détroussé (ou pire) vous ne savez pas par qui (même si en tant que joueur vous avez reconnu la personne).

ACHEVEMENT

Si les Blessures ne peuvent mener qu'à l'inconscience, les Maladies, les Poisons et l'Achèvement peuvent faire trépasser un Personnage.

Un Personnage Inconscient peut être achevé d'un seul coup sur une Zone Vitale (même si son Armure est encore fonctionnelle), en prononçant le mot " Achèvement " distinctement. Dans ce cas le Personnage est définitivement Mort. Le coup doit être porté avec attention et précision : pas question d'achever en passant en courant à côté du Personnage.

Sur certaines créatures, il faut plus qu'un achèvement pour véritablement les faire passer à trépas. L'achèvement peut être accompli par quiconque possède une arme. La règle incontournable : seuls les PNJs peuvent achever les PJs et inversement. L'exception est qu'un PJ peut achever un autre PJ s'il possède un contrat d'assassinat sur la victime (document fourni par les organes en début ou en cours de jeu et à présenter à sa victime).

MALADIES

Les Maladies sont relativement rares mais peuvent se produire. Chaque maladie suit une règle propre indiquée par l'Orga. Elles sont toutes définies par leur durée, leurs effets, les types de soins nécessaires pour les guérir et l'effet de la compétence Résistance aux Maladies.

EMPOISONNEMENT

Les Poisons fonctionnent d'une façon similaire aux Maladies mais ils sont généralement plus rapides et beaucoup moins rares. Chaque Poison suit une règle propre indiquée par l'Orga. Ils sont tous définis par leur durée, leurs effets, les types de soins nécessaires pour les guérir et l'effet de la compétence Résistance aux Poisons.

En terme de jeu quand il y a un Poison Ingestif ou Gazeux, il y a en général un Orga pas trop loin pour Arbitrer la situation. C'est donc aux Empoisonneurs de prévenir un Orga quand ils empoisonnent quelque chose. Un Poison Gazeux est habituellement simulé par un fumigène ou une odeur inhabituelle (encens, parfum, etc) : dès que l'on sent l'odeur, on est empoisonné. Un Poison Ingestif est simulé par un produit au goût fort et mal venu (sucre ou tabasco dans un plat, sel dans une boisson sucrée, etc.) : dès que l'on boit ou que l'on mange un tant soit peu on est empoisonné .

Les différents Poisons sont fabriqués uniquement par les Filous. La Compétence Poison permet d'identifier un Poison non utilisé (dans la bouteille par exemple) ou les symptômes observables sur la victime.

SOINS & RECUPERATION NATURELLE

Lorsque vous êtes victime d'une blessure, votre personnage souffre et il n'est pas au maximum de ses possibilités. Pour ces raisons vous chercherez sûrement quelqu'un capable de le soigner.

Une fois rencontré ce guérisseur consentira peut-être à s'occuper de vous. Il existe plusieurs styles de soins allant du fer rouge aux massages... C'est le guérisseur qui détermine les temps de soins. S'il vous dit que vous serez guéri dans une heure, considérez que vous serez guéri dans une heure. Libre à vous de partir en quête d'un autre médecin qui vous guérira plus vite mais dans ce cas n'oubliez pas que vous n'êtes pas guéri...

Les soins sont divisés en deux compétences : 1er soins et Art de la guérison.

- Les Premiers Soins

Une personne disposant de la Compétence Premiers Soins peut réveiller une personne assommée, endormie ou bien encore inconsciente (masser un peu, tapoter les joues... durant 10 sec minimum). Cette compétence est le seul moyen pour une personne " à terre " de se relever avant les 10min réglementaires. La personne se relève avec 1 point de vie.

- Art de la guérison

Cet art permet de soigner les blessures physiques. Celui qui le pratique débute le jeu avec 6 bandages (à fournir) et peut s'en servir tel que :

- soins légers : permet de redonner immédiatement 1 PdV perdu (pose d'un bandage pdt 1h).
- soins graves : permet de redonner immédiatement 2 PdV perdus (pose de 2 bandage pdt 4h).
- soins lourds : permet de redonner immédiatement 3 PdV perdus (pose de 3 bandages pdt 9h).

Le guérisseur doit posséder un instrument de mesure du temps (montre) et tenir un registre des soins sur un parchemin. Une fois le temps d'application terminé, il peut récupérer ses bandages pour s'en resservir. S'il perd un bandage (dans la nature), il voit sa capacité de soins réduire. Il possède automatiquement la compétence "1er soins"

- Récupération naturelle

la seule façon de récupérer tout seul comme un grand des PV perdus est de dormir. Une fois par matinée (entre le lever du soleil et midi), vous récupérez jusqu'à 2 PV au moment du réveil. Cette guérison est immédiate dès que vous vous réveillez.

3.0 COMBAT

Le combat est un élément essentiel du Jeu de Rôle Semi-Réel. Il convient pour chacun, combattant ou non, de connaître les principales règles qui le régissent.

ARMES

Un Personnage souhaitant manier une Arme ou un Bouclier devra acquérir la Compétence correspondant à la catégorie de l'Arme ou du Bouclier. **Toutes les armes provoquent un point de dégât et un seul.** Les armes et les boucliers devront être totalement inoffensifs et homologués par les organisateurs en début de GN (alors soyez sûrs de vous et/ou prévoyez éventuellement des armes/boucliers de secours).

Armes Extra Courtes

Ce sont les dagues, poignards, matraques, et autres armes mesurant moins de 40 cm.

Armes Courtes

Glaive, hachette, masse ne dépassant pas 80cm

Armes à 1 Main

Ce sont les épées longue, hache, massues et autres armes mesurant entre 80 et 110 cm .

Armes bâtarde

Pouvant être maniées alternativement à une ou deux mains et mesurant entre 110 et 125cm.

Armes à 2 Mains

Ce sont les épées à deux mains, haches à deux mains, masses à deux mains et autres armes mesurant entre 125 et 150 cm. Ces armes doivent être maniées à deux mains et ne peuvent donc être utilisées conjointement avec un bouclier ou une autre arme. Le baton est une arme de parade uniquement et ne peut servir à infliger des dégâts.

Armes de Jet

Ce sont les couteaux, fléchettes, haches de lancer, javelots et autres armes prévues pour être projetées à la main.

Armes de Tir

Ce sont les arcs, arbalètes, sarbacanes et autres armes projetées à l'aide d'un objet lanceur.

Ecus

Ce sont les boucliers dont la plus grande dimension ne dépasse pas 45 cm.

Pavois

Ce sont les boucliers dont la plus grande dimension ne dépasse pas 90 cm.

ARMURES

Les Armures ont pour fonction de protéger leur porteur. Les armures sont classées en trois niveaux en fonction de la protection qu'elles apportent qui est le nombre de Blessures qu'elles permettent d'éviter :

1. Armures Légères (1 Point d'Armure)
2. Armures de Combat (2 Points d'Armures)
3. Armures Lourdes (3 Points d'Armures)

Un Personnage souhaitant utiliser une Armure, quelle que soit sa catégorie, devra acquérir la Compétence Armures. Les Localisations couvertes réellement par l'armure n'entrent pas en ligne de compte. Un Personnage portant une armure avec un défaut au coude pourra compter sur sa protection même s'il est touché au coude. Mieux encore, un Personnage n'ayant qu'un plastron sera protégé même s'il est touché au mollet ! De même, la détérioration de l'armure n'est pas gérée en fonction des Localisations mais de façon globale.

Evaluation de la Protection

De nombreux facteurs interviennent pour déterminer à quelle catégorie appartient une armure et seuls les Orgas sont habilités à trancher en cas de doute.

Voici maintenant un moyen simple d'évaluer le niveau de protection que vous apportera l'armure de votre Personnage (sous toute réserve bien sûr, car les Orgas restent seuls juges).

Additionnez les points que vous rapportent les différents critères puis consultez la table finale.

La matière qui est représentée :

- 1 Fourrure, cuir, cuir renforcé, tissu matelassé
- 2 Cuir bouilli, anneaux, mailles
- 3 Plaques, cuirasses

La matière dans laquelle l'armure est effectivement faite

- 0 Tissu/Carton
- 1 Fourrure, laine, cuir
- 2 Mousse et latex, matériaux semi-rigides
- 3 Résine et autres matériaux solides
- 4 Métal

L'encombrement réel

- 0 Pas encombrant du tout (tissu peint)
- 1 Peu encombrant (maille en laine tricotée)
- 2 Encombrant (semi-rigide, bloque les mouvements des bras)
- 3 Très encombrant (lourd, chaud et gênant)

Nombre de Localisations réellement couvertes

- 1 le tronc
- 1 les bras
- 1 les cuisses (du tronc aux genoux)
- 1 les 2 mollets (genoux aux pieds)
- 1 Tête (casque)

Faites le total de vos points :

1 à 4 pts :

N'y pensez plus, ce n'est pas une armure, c'est un T-shirt.

5 à 8 pts :

Vous disposez d'une Armure Légère (1 PA), c'est déjà ça.

9 à 12 pts :

Bravo, c'est une Armure de Combat (2 PA).

13 pts et + :

Félicitations, c'est une Armure Lourde (3 PA), bon courage.

4.0 REGLES DE SECURITE ET CONSIGNES DIVERSES

Règles de Sécurité

1. Les coups à la tête et au cou sont interdits.
2. Les coups aux parties intimes sont interdits.
3. Le corps à corps est interdit. On se limite à l'utilisation des armes en latex. Pas de coups portés avec les mains ou toute autre partie du corps, pas de prises, de clefs ou quoi que ce soit qui implique un contact physique.
4. On retient ses coups. Taper fort n'augmente pas les dommages subis par l'adversaire.
5. On ne frappe jamais d'estoc (coup de pointe) c'est extrêmement dangereux et très vite douloureux. Même les armes d'hast simulant des lances ne devront pas être utilisées d'estoc (coup de pointe), à moins qu'elles n'aient été prévues pour cela et dûment validée par l'Orga.
6. On surveille aussi bien les déplacements de son adversaire que les siens et on le prévient en cas de danger. En cas de situation dangereuse, on n'hésite pas à interrompre le combat et à le reporter dans une zone plus sûre .
7. On surveille régulièrement l'état de ses armes. Pointes endommagées et mousse déchirée doivent faire l'objet d'une recherche attentive. Faites particulièrement attention à vos flèches et carreaux qui doivent impérativement être vérifiés avant d'être tirés.
8. Le bouclier sert à bloquer les attaques de l'adversaire et éventuellement à repousser son arme. En aucun cas il ne devra être utilisé pour frapper l'adversaire ou le pousser.
9. Si vous tombez Inconscient au beau milieu d'un combat, décalez-vous de quelques mètres pour ne pas risquer d'être piétiné (profitez des quelques secondes pendant lesquelles vous simuler la douleur avant de tomber Inconscient). Surveillez ensuite l'action du coin de l'œil et rampez un peu plus loin si les combattants s'approchent dangereusement.
10. Soyez attentifs aux feux, tels que torches, lanternes, et en général. Si vous attaquez un porteur de lanterne, laissez-lui le temps de la poser.

En cas d'accident (improbable, si vous respectez les consignes de sécurité) signalez vous aux orgas/pnj qui ont de quoi soigner les petits bobos et qui peuvent vous transporter à l'hôpital en cas de problème plus grave

Consignes de Roleplay et de Fairplay

En plus des règles de sécurité, le joueur fera son possible pour respecter les règles suivantes :

1. Un coup reçu provoque un choc violent. Même si on porte une armure, on marque ce choc en stoppant le mouvement en cours .
2. De même, armure ou pas, on marque l'impact (le recul) en faisant un pas en arrière.
3. On marque la douleur en poussant un cri. Ce n'est pas parce qu'on est protégé par une armure que ça ne fait pas mal.
4. Une fourberie (attaque de dos) empêche de crier et provoque l'Inconscience immédiatement si les dégats sont suffisants pour faire tomber la victime.
5. Un Personnage qui vient de subir les Premiers Soins revient à la conscience, mais il est juste capable de murmurer péniblement et à la limite de ramper sur quelques mètres.
6. Quand votre coup est paré, vous ne devez pas " pousser " pour essayer de toucher quand même. Un coup paré ne compte pas. En cas de doute, c'est à l'attaquant de faire preuve de fair-play et d'indiquer à son adversaire de ne pas compter le coup.
7. De la même façon, un coup "frôlé" ne compte pas, c'est à l'attaquant de faire preuve de fair-play et d'indiquer à son adversaire de ne pas compter le coup.
8. Les coups doivent être armés, c'est à dire venir d'assez loin pour compter (sans toutefois taper fort). Cela veut dire en particulier que lorsque votre coup est paré, ou lorsqu'il touche, ou lorsqu'il est arrêté car vous avez été touché, vous devez refaire un " grand " mouvement avant de refrapper (pas de coup " mitraillette "). La meilleure façon est de viser un autre endroit du corps ce qui oblige à réarmer par un mouvement ample.

Quelques mots clefs et leurs effets

Botte secrète : Une personne crie "schliing" avant de porter le coup. La cible perd 2 PV supplémentaires au prochain coup. Si elle est esquivée, la botte ne peut plus être utilisée lors de ce combat.

Bris d'arme/bouclier : Une personne crie "kraak" après avoir touché votre arme ou votre bouclier. Laissez tomber l'objet à terre, il est brisé, seul un armurier peut le réparer.

Courage : Le joueur crie "O Elbereth Gilthoniel". Permet de résister à Peur

Dégats augmentés : Une personne vous touche avec son arme et vous inflige un nombre de dégât total supérieur à 1 Vous subissez les dégâts annoncés. Un dégât de 2 est annoncé «Dar», de 3 pts «Tar», de 4 pts «Kar».

Désarmer : Une personne crie "blaaam" après avoir frapper sur votre arme avec son arme. Vous devez immédiatement lâcher votre arme.

Esquive : Lorsque vous recevez un coup, criez «zoouooop» Vous annulez tous les dégâts recus ou un fauchage. On ne peut esquiver une fourberie, ni brise arme ou désarmer. L'esquive doit être mimée pour être valide : saut de coté ou se pencher en arrière.

Fauchage : Une personne frappe avec son arme dans votre jambe, et crie "Tombée" Vous devez tomber au sol sur le ventre et vous relever (si vous êtes encore vivant).

Non présent : Une personne arbore un bandeau orange/blanc/pnj sur la tête : La personne n'est pas là. Faites comme si vous ne l'aviez pas vu

Peur : Une personne crie "Peur". Tous ceux qui voient la personne ne peuvent plus s'approcher à moins de 3m pendant 30 secondes. Un 2e sort de peur annoncé a pour effet de faire fuir en courant.

Fourberie : une voix dans votre dos annonce fourberie, vous n'avez pas vu celui qui vous applique une dague dans le dos Vous encaissez 4 pts de dégats (avec armure)

5.0 LES PROFESSIONS

Chaque personnage a durant sa vie, développé un métier particulier qui lui donne accès à des compétences spécifiques : vous pouvez choisir jusqu'à 4 compétences dans la liste de la classe que vous choisirez. Vous avez également accès à des compétences communes.

COMMUNES

Toutes les classes peuvent piocher ici. Chaque compétence prise compte pour une compétence (elles ne sont pas gratuites).

- **Richesse** : permet de doubler son capital de départ : 20 pa.
- **Lire & Ecrire** : permet de lire le westron commun. Cette compétence est gratuite pour peu que vous l'expliquiez dans votre background.
- **Fouille** : lorsqu'une personne est inconsciente ou s'il elle est consentante, vous pouvez la fouiller. Une fouille est un acte rapide pour récupérer une chose de valeur sur autrui. Lorsque vous fouillez quelqu'un, vous annoncez "je te fouille". Votre victime va vous énoncer les différents objets dérobables qu'elle possède sur elle. Pour chaque objet, vous annoncez "je passe" ou "je prends". Si vous prenez l'objet, votre fouille s'achève. Si vous passez, vous ne pourrez plus revenir sur cet objet.
- **Héritage** : Vos ancêtres vous ont légué un objet, un bijou, une arme, etc qui possède des pouvoirs mystérieux. (vous définissez l'objet, nous définissons son utilité).

COMBATTANT

Entraîné à l'art de la guerre, il est le seul à connaître et à maîtriser toutes les subtilités du combat

- **Maniement d'une arme** : permet de posséder et d'utiliser une arme. Si le personnage désire être ambidextre, il lui faut acquérir 2 fois la compétence.
- **Botte secrète** : une botte secrète vous sera confiée. Elle vous permettra d'infliger 2 points de dégâts supplémentaires en ayant annoncé avant de porter votre coup "schliing". Utilisable une fois par combat (un combat commence quand 2 factions se rencontrent et s'affrontent, il se termine lorsqu'il ne reste plus qu'une seule faction debout).
- **Forge** : permet de réparer des armures et des armes. Le temps de réparation d'une armure est de 3 sabliers pour lui redonner son potentiel optimal de points. Une arme brisée demande également 3 sabliers mais aussi un foyer de feu. Recherchez des traces de foyers existants sur la zone de jeu mais n'allumez pas de feu ! Seul un ancien foyer réellement éteint est considéré comme valable.
- **Esquive** : permet d'éviter une blessure d'arme (empoisonnée, magique ou non). On peut esquiver une botte secrète ou un fauchage mais pas les effets d'un sort ni briser une arme ou désarmer. Utilisable une fois par combat.
- **Armure** : permet de porter une armure (sans limitations de niveau)
- **Bouclier** : permet d'utiliser un bouclier

FILOU

Le Filou est souvent une personne ayant appris son savoir à l'école de la rue. Il est donc la plupart du temps issu d'un environnement urbain lui ayant permis de survivre grâce à ses larcins.

- **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).
- **Fourberie** : permet d'asséner un coup dans le dos d'un adversaire et de lui infliger 4 points de dégâts (avec armure) avec une arme extra courte. L'adversaire ne doit pas vous voir avant d'entendre les dégâts et vous devez annoncer "fourberie".
- **Crochetage** : permet de s'attaquer à des serrures ou à des pièges pour les ouvrir ou désamorcer. Il est conseillé de posséder un nécessaire de crochetage. Permet aussi d'estimer grossièrement la valeur des pierres précieuses.
- **Poison** : Le filou peut identifier un poison en l'analysant ou en observant les effets sur une personne. Le filou peut fabriquer des poisons simples. Le personnage commence directement la manifestation avec 2 poisons. Il peut en outre fabriquer 3 poisons par jour s'il dispose d'un simili de laboratoire et de quelques ingrédients factices (fioles, présence d'un foyer (éteint) et ingrédients). Un poison perd son efficacité au réveil matinal (9h) s'il est conservé en fiole ou 10 sabliers s'il a été appliqué sur une personne ou une arme.

- **Coupe Bourse** : Grâce à cette compétence, l'utilisateur pourra subtiliser la bourse ou tout autre objet porté par un personnage. Pour ce faire le personnage devra accrocher deux pinces à linge (en bois) sur la victime sans que cette dernière s'en aperçoive. Ensuite il devra avertir un orga de son méfait (ou avoir eu un orga comme témoin). L'orga ira alors récupérer en tout anonymat l'objet sur la victime (et les pinces à linge). Remarque L'objet subtilisé ne devra pas être plus grand qu'une dague, ni être tenu par la victime au moment du larcin.
- **Fouille professionnelle** : identique à la compétence "fouille" sauf que lorsque vous fouillez une personne, vous attendez la fin de l'énumération de ses objets pour choisir celui qui vous convient.

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)
- **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 jouer en interrogeant des oiseaux, etc. Cela permet aussi de discuter en des termes simples avec des animaux PNJs (voir un orga).
- **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			
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		Vêtements	
Contrat assassinat	4 po	Cape bonne qualité	10 pc
Vol sans complication	12 pa	Chemise	30 pc
Vol délicat	25 pa	Pantalon	25 pc
Consultation médecin	2 pa		
Accessoires divers		Animaux	
Boussole	1 pa	Mule	40 pa
Lanterne	12 pc	Cheval	80 pa
Longue vue	15 pa	Cheval de guerre	50 pa
Instrument musique	5-20 pa		

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 aucune 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.

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 coeur.
- 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 clan.
- 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 citoyens 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 puissants. 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 rohirrim 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.

LES ELFES

" Jeunes et vieux ensembles...
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 maitres 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 paré à toute éventualité, je vous conseille d'aller consulter la checklist matériel sur le site ARL : <http://arlyon.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 réglementation 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 desolé). 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 cœur. 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.

Toutes les infos du GN Tolkien sont sur : <http://arlyon.online.fr> (liste des inscrits, infos du jour, guide du joueur...)

