



VIE DE CAMP

LE JOUR DES HÉRITIERS



AVANT-PROPOS

Vous tenez entre les mains l'un des documents les plus importants pour le déroulement du GN « Le Jour des Héritiers ». Celui-ci détaille en effet un mécanisme fondamental dans l'expérience de jeu que nous souhaitons vous proposer. Cette dernière consiste à rendre vivante et crédible **la vie d'un camp militaire**. Pour y parvenir, nous avons besoin de vous.

Plusieurs fois par jour, en fonction d'un planning que vous aurez déterminé au préalable entre vous, nous vous demandons de participer à des tâches collectives qui assureront le bon fonctionnement du camp mis en place par le Gondor. Ces tâches vous éloigneront de vos objectifs personnels. Ne voyez pas cela comme une entrave, mais comme un moyen d'enrichir votre jeu. Ces moments seront l'occasion de rencontrer de nouvelles personnes, d'apprendre à les connaître, de partager des moments avec elles et d'apprendre des choses que vous ne connaissiez pas forcément. De plus, la plupart de ces tâches sont interdépendantes ; faillir à sa mission aura un impact sur certaines autres et cela entravera le bon fonctionnement du camp, pour le plus grand bonheur d'Agngmar. Vous voilà prévenus...

Au début du jeu, vous devrez vous inscrire dans un registre pour une heure ou deux de permanence. Un crieur public annoncera dans tout le camp la relève et pourra toujours vous renseigner sur l'heure. Il est donc inutile de garder un œil sur votre montre. Si un personnage ne peut pas remplir ses obligations, par exemple qu'il est blessé, il doit, dans la mesure du possible, avertir l'intendant. Ce dernier pourra alors désigner n'importe qui pour assurer la fonction du blessé.

Les différentes tâches sont :

1. La garde
2. Les patrouilles
3. L'infirmerie
4. La récolte des herbes médicinales
5. L'intendance
6. La justice
7. La chasse
8. La préservation du savoir par les érudits
9. La spiritualité
10. L'auberge
11. La table de commandement (**ce document sera envoyé à part aux concernés en raison de son importance**)

Votre assignation est indiquée dans votre synopsis de personnage. Nous vous prions de bien lire la description de votre tâche, et de parcourir rapidement les autres pour comprendre à quoi elles contribuent. C'est réellement primordial. Nous vous remercions de jouer le jeu et de nous faire confiance.

À présent, place à la vie de camp...

1. Garde

Fonction : maintenir l'ordre dans le camp (10 PJ + 2 PNJ)

Personnages alloués à cette tâche :

- ❖ Gonahir
- ❖ Frisorn
- ❖ Gilbaran
- ❖ Aorden
- ❖ Berwan
- ❖ Fearion
- ❖ Suliane
- ❖ Dolen
- ❖ Eoharn
- ❖ Angdor

Descriptif :

1. Les gardes se réunissent au plus vite dans le poste de garde (vendredi après le souper).

2. Par groupe de 2 (2x 1 binôme PJ-PNJ), ils doivent s'inscrire aux tours de garde dans le Registre de la Porte et le Registre des Faits du camp. Ils choisissent s'ils veulent participer à la surveillance de la Porte ou à la patrouille dans le camp, par paire de 2, aux horaires suivants :

- 1) 9h-10h (Phase uniquement PNJ - 1 PNJ surveille la porte et 1 PNJ patrouille dans le camp)
- 2) 10h-11h
- 3) 11h-12h
- 4) 12h-13h
- 5) 14h-15h (Phase PNJ)
- 6) 15h-16h
- 7) 16h-17h (Phase PNJ)
- 8) 17h-18h: se tenir à la disposition du Tribunal qui se réunit

La nuit, les gardes sont relevés de leurs fonctions, mais ils doivent rester prêts à être mobilisés au moindre appel (la protection du camp est prioritaire sur tout le reste).

3. Les gardes qui sont en faction portent un sautoir rouge, afin d'être reconnus. Les sautoirs tout comme les registres sont disponibles au poste de commandement. Ils doivent y être pris avant de commencer et déposés après la fin de la surveillance.

4. Protocole du tour de garde : les PNJ aident les gardes dans leur mission : il faut toujours 2 personnes à la Porte du camp et 2 personnes en patrouille dans le camp.

A) La Porte du camp

Chaque personne qui veut sortir du camp doit être accompagnée : personne ne sort seul. Quiconque sort doit donner son nom et le garde le note sur le Registre de la Porte, avec l'heure et les motifs de sa sortie.

Sont autorisés à sortir:

- ❖ Celles et ceux qui ont une tâche prioritaire à l'extérieur (chasse, cueillette, patrouille). les gardes vérifient que les noms correspondent bien aux membres affectés à ces tâches à l'aide du présent document.
- ❖ Les volontaires pour des missions stratégiques ponctuelles (il faudra expliquer le but de la mission).
- ❖ Celles et ceux qui ont un laissez-passer du Prince à leur nom.
- ❖ Le Prince Earnûr, le Prince Aranarth et le seigneur Urwan.

Lorsque quelqu'un se présente à l'entrée, les gardes notent dans le registre son nom et l'heure de son entrée. Si c'est un étranger qui se présente au camp, les gardes notent son nom, l'interrogent et le désarment. Puis l'un d'entre eux l'escorte dans le camp jusqu'à la tente de commandement et annonce au général Edhelion, au Prince Earnûr ou à l'intendant Araval que cet étranger est entré, ainsi que les raisons de son arrivée. Une fois ce rapport fait, il peut rejoindre la Porte.

Si quelqu'un cherche à forcer la Porte, les gardes ont l'autorisation d'employer la violence pour l'arrêter. S'ils ne parviennent pas à l'arrêter, un des gardes va aussi vite que possible noter ce fait dans le Cahier de Doléances afin que ceux qui rendent justice puissent décider d'une peine à l'encontre de l'assaillant. Puis le garde retourne à la Porte.

La Porte ne doit jamais être laissée sans surveillance. Si cela était le cas, les gardes responsables de cette négligence seraient très sévèrement punis.

B) Patrouille dans le camp

2 gardes sont en charge de vérifier que l'ordre et la sécurité règnent dans le camp. Ils peuvent intervenir dans les cas de dispute, de bagarre ou même de désordre. Ils ont l'autorisation d'entrer dans les tentes pour vérifier que tout est en ordre. Ils reçoivent les plaintes et les relaient. Ils peuvent également interroger la population du camp pour savoir si tout va bien.

Les gardes de patrouille tiennent le Registre des Faits du camp et notent tous les incidents (bagarre entre 2 personnes, fait qui leur est relaté, etc.). Les gardes de patrouille ont accès à tout le camp (tentes y compris) et peuvent décider de mettre momentanément quelqu'un en prison s'ils l'estiment nécessaire (refus d'obtempérer, attitude menaçante). Les gardes de patrouille sont armés et ont le droit de faire usage de la violence pour faire respecter l'ordre.

À 17h, les gardes de surveillance du camp doivent se mettre à la disposition du Tribunal qui se réunit à cette heure-là et qui peut leur demander d'aller chercher quelqu'un pour l'entendre.

5. Relève de la Garde : protocole.

A) Les gardes de la Porte

Une fois leur tour achevé, les gardes de la Porte attendent la relève pour lui remettre leurs sautoirs et leur registre. Ils peuvent consigner dans ce dernier si la relève est en retard (hormis après 13h, car il y aura une heure de pause pour le repas de midi). C'est le moment d'indiquer aussi un éventuel incident. Après avoir remis le matériel, les gardes sont libérés.

B) Les gardes de Patrouille

Une fois leur heure de garde effectuée, les deux gardes du camp se retrouvent devant le corps de garde et attendent la relève. Si la relève est en retard (hormis à 13h à cause de l'heure de pause pour le repas), ils peuvent le consigner dans le Registre des Faits du camp. Une fois la relève arrivée, les gardes lui remettent le Registre et signalent tout incident suspect. Ils annoncent s'ils ont mis quelqu'un en prison. Ensuite ils donnent leurs sautoirs et sont libérés.

2. Patrouille

Fonction : explorer et sécuriser les abords du camp (12 PJ)

Personnages alloués à cette tâche :

- ❖ Arandil
- ❖ Tandeg
- ❖ Morvan
- ❖ Telendur
- ❖ Vaemar
- ❖ Keldar
- ❖ Meneldur
- ❖ Almaric
- ❖ Fergal
- ❖ Hoël
- ❖ Turgen
- ❖ Nodar

Descriptif :

1. Les patrouilleurs se réunissent au plus vite dans la tente de la carte stratégique (vendredi après le souper).

2. Par groupe de 3, ils doivent s'inscrire aux tours de Patrouille dans le Registre de la Patrouille selon les horaires suivants (1 patrouille par tranche horaire) :

- 1) 22h-23h (vendredi)
- 2) 9h-10h
- 3) 12h-13h
- 4) 15h-16h
- 5) 18h-19h

La nuit, les patrouilleurs sont relevés de leur tâche.

3. Protocole de la Patrouille : les patrouilleurs en mission revêtent un sautoir vert pour être reconnus. À l'heure dite, ils se donnent rendez-vous près de la carte stratégique (les sautoirs seront pendus à côté). Avant de partir, la Patrouille se choisit un Chef de Patrouille. C'est à lui que reviendra les décisions stratégiques : aller à tel point, se replier, fuir, attaquer, etc. Le nom du Chef de Patrouille est noté dans le Registre et personne ne doit plus contester son autorité sous risque de lourdes sanctions. C'est le Chef qui tient le Registre de la Patrouille. Il le garde sur lui le temps qu'il faut, avant de retrouver la prochaine patrouille lors du créneau horaire suivant et de le lui donner.

Le Chef de Patrouille doit ensuite trouver avec ses hommes un luperque pour se faire bénir. En effet, dans leur travail de sécurisation et de préservation des environs, ils peuvent être amenés à faire face à la souillure de la nature. Les luperques peuvent leur donner de quoi bénir et guérir la flore. En jeu, il s'agit de quelques allumettes dans un paquet qu'il faudra ramener au luperque une fois utilisées (s'il en reste).

Enfin, le Chef de Patrouille va annoncer sa troupe à la Porte et indiquer les noms des patrouilleurs aux gardes (le sien compris !) ainsi que l'heure de leur départ en mission. Une fois dehors, les patrouilleurs doivent faire deux choses : explorer les environs de Deryn Ostirion et sécuriser la zone.

A) Explorer les environs

C'est la priorité numéro 1. Le travail de cartographie des Gondoriens a été abîmé par un incendie et il faut tout reprendre depuis le début. Cela implique pour la patrouille de discrètement (au pas, sans courir et en se camouflant pour ne pas alerter d'éventuels ennemis) arpenter les bois et de relever les particularités de la topographie locale. Pour simuler cela, il faudra dans un premier temps observer l'environnement et découvrir des lanternes noires sous lesquelles figure un numéro. Pour chaque lanterne découverte, il faut la ramener ensuite au poste de commandement où se trouve la carte stratégique (chaque patrouilleur peut porter une lanterne à la fois). Ces lanternes correspondent à des zones qui apparaîtront sur une carte locale et dynamique de Deryn Ostirion, les patrouilleurs permettant d'avoir ainsi une meilleure vision des environs (cette carte apportera par la suite du jeu et des informations sous la forme de missions accessibles à tous les PJ, il est donc capital de la constituer). Il est possible de faire plusieurs aller-retour dans la forêt dans le laps de temps d'une heure que dure la patrouille. À côté de chaque lanterne, il y a un photophore, noir également. Ce dernier doit être laissé sur place : il servira de repère dans la forêt pour les prochaines patrouilles.

B) Sécuriser la zone

L'autre grande tâche des patrouilleurs est de sécuriser le périmètre autour de Deryn Ostirion. Pour ce faire, ils doivent circuler entre 3 points stratégiques qui symbolisent l'influence du Gondor dans les environs. Ces points sont représentés par des piquets surmontés d'un fanion sur lequel divers sigles sont peints. Les patrouilleurs doivent chasser les orcs qui s'y tiendraient éventuellement, mais défaire ces créatures perfides n'est pas l'unique difficulté.

En effet, par leurs allées et venues, les orcs ont corrompu la nature environnante, laissant peut-être des marques de souillure dans un certain périmètre autour des piquets. Ces marques prennent la forme de papiers suspendus aux branches de la végétation proche sur lesquels figurent un œil de Sauron (en jeu, cela signifie une carcasse d'animal mort, un arbre cruellement abîmé, etc. mais cela n'entraîne pas les mêmes malus que les lieux d'ombre, cf. *Règles* p. 17). Au moyen des rares allumettes à leur disposition, les patrouilleurs doivent brûler les papiers, symbolisant qu'ils purifient la nature. C'est une tâche capitale, car chaque marque de souillure laissée aura un impact négatif sur la cueillette des récolteurs et la traque des chasseurs qui viendront à la suite de la patrouille. Les ressources viendraient à manquer dans les environs : les herbes se flétriraient et le gibier fuirait. Il s'agit donc de maintenir une surveillance active afin de permettre au camp d'être approvisionné en plantes médicinales et en nourriture.

Les patrouilleurs ont également des tâches variées telles que :

- ❖ Accompagner des personnes qui doivent absolument se rendre dans la forêt.
- ❖ Secourir tous les humains attaqués par les orcs.
- ❖ Relater toute anomalie ou événement suspect lors des patrouilles.

Toutes les observations faites par les patrouilleurs sont consignées par le Chef de Patrouille dans le Registre de la Patrouille. Les attaques, le nombre d'orcs et de blessés sont également notifiés. Si une Patrouille doit fuir en abandonnant le terrain aux orcs, elle doit retourner au camp se faire soigner ou se reposer laissant derrière elle les éventuelles marques de corruption.

Une fois la Patrouille achevée, le Chef de Patrouille prend les sautoirs de ses hommes et les conserve sur lui, tout comme le Registre. Il les remettra aux prochains patrouilleurs, près de la prison, en fonction de l'horaire donné ci-dessus. Il informera son successeur des événements particuliers auxquels il a été confronté.

Le code de la Patrouille :

Souvent en infériorité numérique face aux orcs, les patrouilleurs ont mis au point un code de gestes pour pouvoir communiquer en étant discrets, afin de surprendre ces viles créatures. Toujours en tête, le Chef de la Patrouille peut faire plusieurs gestes pour se faire comprendre :

- ❖ Le poing en l'air (fermé) : rassemblement discret autour du Chef.
- ❖ Bras tendu, geste de demi-cercle au-dessus du front : tout le monde s'arrête et se dissimule.
- ❖ Bras levé, poing fermé, geste de cercle : encercler discrètement l'ennemi.
- ❖ Paume ouverte, geste en avant : à l'attaque !
- ❖ 2 doigts levés (même geste que précédent) : les archers tirent !
- ❖ Pouce levé : garder un survivant pour l'interroger.
- ❖ Les bras en croix au-dessus de la tête : retraite discrète, aucune chance de vaincre sans renforts.

Les patrouilleurs peuvent mettre au point d'autres gestes, auquel cas, ils les consignent dans le Registre et en informeront les Patrouilles suivantes.

3. INFIRMERIE

Fonction : permanence à l'infirmerie, prise en charge des blessés (5 PJ + 1 PNJ)

Personnages alloués à cette tâche :

- ❖ Bereneth
- ❖ Helevorn
- ❖ Imlach
- ❖ Harillé
- ❖ Maldywen

Descriptif :

1. Les soigneurs doivent se réunir au plus vite à l'intérieur de l'infirmerie (vendredi soir après le souper) et noter, individuellement, dans le Registre des Soins quelle va être leur tranche horaire de permanence :

- 1) 10h-11h
- 2) 11h-12h
- 3) 12h-13h
- 4) 15h-16h
- 5) 17h-18h

En dehors de ces horaires, la permanence est assurée par un PNJ. Au-delà de 18h, il n'y a plus de permanence. Cependant, tous les soigneurs restent tenus de prodiguer en tout temps des soins à une personne en danger. Les soins sont prioritaires sur toute autre activité.

2. Le soigneur de permanence porte un sautoir blanc et tient le Registre des Soins dans lequel il consigne toute intervention, de la plus bénigne à la plus lourde. Il note le nom du patient, son état, l'heure de sa venue et les soins prodigués. Tous ces éléments se trouvent à l'intérieur de l'infirmerie.

3. Protocole de la tenue de l'infirmerie :

- ❖ Le soigneur doit passer commande des plantes dont il a besoin aux cueilleurs (Ildir, Erendur, Kahur, Padriga et Gaiben). Il note ensuite dans le Registre quelles plantes il leur a commandées. Les cueilleurs viendront le trouver au début des heures de permanence de l'infirmerie et repasseront sitôt leur récolte effectuée.
- ❖ Le soigneur doit confectionner des baumes et des potions de soin grâce aux plantes, afin d'être prêt en tout temps à venir en aide à un blessé. Le soigneur en poste est responsable des stocks de médicaments de l'infirmerie.
- ❖ Le soigneur doit prendre en charge la venue des blessés. Il ne peut demander aucune rémunération pour les soins qu'il prodigue. Si le soigneur est surmené, il peut demander de l'aide à un collègue qui ne peut pas refuser. Les soins sont prioritaires.
- ❖ Le soigneur peut faire passer des consultations à des malades afin d'identifier leur mal.

- ❖ Le soigneur veille à ce que personne ne mette la main sur des produits dangereux, tels que des poisons. Il est responsable des disparitions éventuelles.
- ❖ À la fin de la permanence, le soigneur fait un rapide état des stocks. Il comptabilise combien de potions il y avait à son arrivée (à contrôler dans le Registre), combien de potions ont été fabriquées par le soigneur et combien ont été utilisées pour des patients. Tout cela est consigné dans le Registre. Il vérifie également qu'aucune éventuelle substance dangereuse n'a disparu.
- ❖ Une fois les comptes en ordre, le soigneur referme le Registre et dépose son sautoir en évidence pour la relève. Il est ensuite libéré.
- ❖ En absence de PJ, c'est au PNJ de garde de tenir à jour le Registre (notamment sur les potions fabriquées et celles utilisées).

Pour information, les sautoirs (gris) et le Registre des Plantes des cueilleurs se trouveront également à l'intérieur de l'infirmerie. Avant de partir en mission (et à leur retour), ils les prendront et les déposeront en ayant terminé.

4. Récolte médicinale

Fonction : récolter des herbes et plantes médicinales (5 PJ)

Personnages alloués à cette tâche :

- ❖ Ildir
- ❖ Erendur
- ❖ Kahur
- ❖ Padriga
- ❖ Gaiben

Descriptif :

1. Les récolteurs doivent se réunir rapidement devant l'infirmerie (vendredi après le souper) et décider individuellement quelle va être leur tranche horaire de récolte. Ils s'inscrivent dans le Registre des Plantes:

- 1) 10h-11h
- 2) 11h-12h
- 3) 12h-13h
- 4) 15h-16h
- 5) 17h-18h

Au-delà de 18h, on n'y voit plus assez clair pour chercher des plantes en forêt.

2. Protocole de la récolte:

- ❖ Un récolteur va seul à la récolte qui durera 1 heure maximum (passé ce délai, il doit rentrer). Quand il est en mission, il porte un sautoir gris qu'il prend à l'infirmerie, tout comme son Registre.
- ❖ Avant de partir, le récolteur demande à l'infirmerie quelles plantes il doit ramener en priorité. Le soigneur de piquet le lui indiquera.
- ❖ Une fois prêt à partir, le récolteur s'annonce à la Porte.
- ❖ Discrètement, le récolteur doit se rendre aux différents points de récolte selon ce dont il a besoin. Ces points de récolte sont symbolisés par des piquets surmontés d'un fanion où figurent plusieurs sigles dont celui d'une plante. Cela signifie que des éléments utiles poussent dans les environs. Le récolteur doit alors observer avec attention un périmètre plus ou moins étendu autour de lui. Il remarque rapidement quelle plante pousse où.
- ❖ Il consigne dans son Registre les plantes qu'il cueille après les avoir identifiées à l'aide du Registre.
- ❖ S'il ne parvient pas à identifier une plante, il la ramène à l'infirmerie pour analyse.
- ❖ Il verra peut-être pendus aux arbres des morceaux de papier avec un oeil de Sauron dessiné dessus. Il s'agit d'une trace de corruption qui a contaminé la nature environnante. Concrètement, un élément de corruption annule une plante cueillie (elle se révèle impropre à la consommation, flétrie, etc.) Merci de jouer le jeu et de rapporter cet ingrédient et le papier aux organisateurs.
- ❖ Une fois la récolte terminée, le cueilleur retourne à l'infirmerie pour apporter ses prises et déposer son sautoir et le Registre.

!!! Attention, les récolteurs sont les seuls à pouvoir cueillir des plantes !!!

5. INTENDANCE

Fonction : vérifier les stocks et contrôler que les autres tâches sont bien exécutées (6 PJ)

Personnages alloués à cette tâche :

- ❖ Isoldar
- ❖ Gwaelan
- ❖ Mycea
- ❖ Aldamiré
- ❖ Erioth
- ❖ Araval

Descriptif :

1. Les intendants se réunissent au plus vite dans la tente politique du conseil (vendredi après le souper).

2. Ils doivent s'inscrire individuellement aux séances d'Inspection dans le Registre de l'Intendance :

- 1) 10h-11h
- 2) 11h-12h
- 3) 14h-15h
- 4) 15h-16h
- 5) 16h-17h
- 6) 17h-18h

3. Protocole de l'Inspection.

a) L'intendant en mission prend un sautoir noir ainsi que le Registre dans la tente. Toutes les remarques de l'intendant doivent être consignées dans ce Registre, que peuvent demander à tout moment le Prince Earnûr ou le Général Edhelion.

b) Au début de son inspection, l'intendant doit tout d'abord vérifier les stocks de nourriture (tente de commandement), de plantes et de remèdes (infirmerie). Il note scrupuleusement l'état de ces stocks dans le Registre de l'Intendance. Si les stocks sont dans un état critique, il le notera et cherchera à trouver la personne responsable (le dernier soigneur, le dernier chasseur ou le dernier cueilleur en mission).

a. L'intendant doit vérifier que les postes suivants sont activement occupés :

- i. 1 soigneur de permanence à l'infirmerie.
- ii. 2 gardes en patrouille dans le camp.
- iii. 2 gardes de faction à la Porte.
- iv. 1 patrouille extérieure (à vérifier dans le Registre de la Porte en fonction des horaires cités au chapitre de la Patrouille).

Dans le cas où l'intendant relèverait une défaillance, il ira la noter dans le Cahier de Doléances du Tribunal pour que ceux qui rendent justice puissent punir le(s) coupable(s).

- b. L'intendant profite de passer aux divers postes pour vérifier que tous les Registres sont correctement tenus à jour. Voici la liste des Registres à vérifier:
- i. Le Registre de la Porte qui comptabilise toutes les allées et venues des gens hors du camp.
 - ii. Le Registre des Faits du Camp tenu par les gardes chargés de la patrouille à l'intérieur du camp.
 - iii. Le Registre des Soins à l'infirmerie qui notifie toutes les interventions des soigneurs.
 - iv. Le Registre de la Patrouille qui accompagne la Patrouille à l'extérieur et est plus difficile à vérifier, mais, si l'intendant croise la patrouille, il ne manquera pas d'y jeter un œil (si pas possible, demander aux gardes de la porte de le faire et de rapporter des manquements éventuels).
 - v. Le Registre des Plantes qui accompagne les récolteurs à l'extérieur et est plus difficile à vérifier, mais, si l'intendant croise les récolteurs, il ne manquera pas d'y jeter un œil (si pas possible, demander aux gardes de la porte de le faire et de rapporter des manquements éventuels).
 - vi. le Registre des Vivres qui accompagne les chasseurs à l'extérieur et est plus difficile à vérifier, mais, si l'intendant croise les chasseurs, il ne manquera pas d'y jeter un œil.

Si un des Registres ne devait pas être en ordre, l'intendant ira noter ses observations dans le Cahier des Doléances afin que les responsables soient punis pour cette négligence.

- c. Si quelqu'un ne peut remplir ses obligations, qu'il est blessé par exemple, il doit avertir l'intendant. L'intendant a la responsabilité de trouver un remplaçant. Il peut choisir n'importe qui et cette personne n'a pas le droit de refuser (exception du seigneur de piquet et des luperques).
- d. L'intendant en mission peut enquêter selon la situation : il a un accès illimité à toutes les parties du camp (tentes y compris), il peut poser des questions à n'importe qui et tout le monde est tenu de lui répondre.
- e. Une fois son inspection terminée, l'intendant se rend dans la tente où il dépose le sautoir ainsi que le Registre de l'Intendance. S'il croise la relève, il lui remet directement le matériel et fait un petit résumé des faits notables relevés durant son inspection. Puis il est libéré.

6. JUSTICE

Fonction : recevoir les plaintes, arbitrer les litiges, constituer un tribunal (8 PJ)

Personnages alloués à cette tâche:

- ❖ Marubald
- ❖ Alranas
- ❖ Baranor
- ❖ Leoren
- ❖ Dame Finduilas
- ❖ Urielle
- ❖ Dame Beruthiel
- ❖ Narvi

Descriptif:

1. Les juges se réunissent au plus vite au tribunal (vendredi après le souper). Ils choisissent l'un d'entre eux pour être Procureur. Lors de la réunion du tribunal, le samedi à 17h, c'est à lui que reviendra la tâche de proposer des sanctions justes et proportionnelles.

2. Par paires, ils doivent s'inscrire à une heure de permanence dans le Cahier de Doléances, en sachant qu'à 17, ils doivent siéger tous ensemble.

- 1) 10h-11h
- 2) 11h-12h
- 3) 14h-15h
- 4) 16h-17h
- 5) 17h-18h (réunion du tribunal)

3. Protocole de la justice:

- ❖ Les juges de permanence doivent tenir le Cahier de Doléances. Ils attendent que les gens viennent porter leur plainte auprès d'eux. Ils consignent le témoignage du lésé dans le Cahier de Doléances et notent en marge s'ils estiment le cas "Peu Sérieux", "Grave" ou "Extrêmement Grave". Si le cas leur semble grave ou plus, ils demandent au plaignant de revenir à 17h, heure où le Tribunal doit se réunir.
- ❖ Une fois leur permanence achevée, ils remettent en mains propres le Cahier de Doléances à ceux qui leur succèdent. Personne d'autre que les juges ne peut avoir accès à ce document confidentiel. Attention, à 12h et à 15h, il faudra fermer le tribunal et mettre une pancarte "fermé" devant l'entrée à ces moments. Leurs collègues devront réouvrir le tribunal et vérifier que le registre est bien en place.

La réunion du tribunal:

À 17h, les 8 juges doivent se réunir. Ils choisissent un Greffier qui prendra des notes pendant les débats. Les personnes qui ont porté une plainte sérieuse doivent normalement être présentes. Sans cela, il faudra aller les chercher. Le Greffier lit ce qui est consigné dans le Cahier de Doléances. Les juges choisissent les trois cas qui leur

paraissent les plus graves. Ils demandent à ce que les accusés leur soient amenés rapidement (sinon jugement par contumace et l'accusé ne pourra pas se défendre) pour se défendre et faire valoir leurs arguments. Chaque partie peut faire valoir des témoins et des preuves. Si un cas exige un supplément d'informations, les juges peuvent demander à un garde d'aller chercher tel ou tel témoin afin de l'entendre.

Une fois que toutes les parties se sont exprimées, les juges délibèrent en privé sous la tente. Ils décident s'ils estiment que l'accusé est coupable ou non (vote à la majorité). **Attention, un accusé ne peut pas être condamné sans une preuve irréfutable !** Être pris publiquement la main dans le sac est irréfutable, mais un simple témoignage unilatéral n'est pas suffisant (*testis unus, testis nullus*). Il en faut au moins deux qui se recoupent. Si l'accusé est reconnu coupable, celui qui a été nommé Procureur propose une sanction qui lui paraît juste. L'assemblée vote à nouveau pour accepter la sanction proposée (vote à la majorité). Pendant ce temps, les différentes parties doivent attendre dehors que les juges aient terminé leurs délibérations.

Une fois la sentence acceptée, le Greffier la note dans le Cahier de Doléances et fait appliquer cette sanction par la garde. Nul, pas même le Prince, ne peut s'opposer à une décision du Tribunal. La sanction s'applique immédiatement. Si l'accusé n'était pas présent, il doit être activement recherché pour que la sentence puisse lui être signifiée et appliquée.

- ❖ Si un des juges a un lien de parenté ou une proximité particulière avec un accusé ou un plaignant, il doit l'annoncer et se retirer du processus judiciaire lors du traitement de l'affaire concernée. S'il le cache et que cela devait être découvert, le jugement prononcé serait immédiatement annulé et le juge en question serait condamné pour collusion.
- ❖ Un juge peut être lui-même jugé, auquel cas il ne siège bien entendu pas parmi les juges.
- ❖ Si le Tribunal ne peut se réunir à 17h pour une raison très particulière, les juges ont l'obligation de trouver une nouvelle heure de réunion, avant le lever du soleil du lendemain. Ils devront veiller à ce que cela soit su par annonce publique.
- ❖ Si un cas devait être traité de manière extrêmement urgente, le tribunal peut se réunir exceptionnellement avant l'heure prévue (pour un cas de haute trahison du royaume, par exemple). Cela n'empêchera pas la séance de 17h d'avoir lieu.
- ❖ Aucune sentence ne peut être prononcée hors du tribunal. Même les Princes Eärnur et Aranarth ne peuvent pas décider de la mort de quelqu'un. Si un traître éventuel était par exemple démasqué, il devrait être neutralisé et jeté en prison en attendant que le Tribunal statue sur son sort.

7. Chasse

Fonction : chasser du gibier pour nourrir les armées (9 PJ)

Personnages alloués à cette tâche:

- ❖ Borlad
- ❖ Vandir
- ❖ Peleandur
- ❖ Enoren
- ❖ Finraëlle
- ❖ Nolandil
- ❖ Gamelin
- ❖ Grimweg
- ❖ Vaelren

Descriptif:

1. Les chasseurs doivent se réunir rapidement près de la tente de commandement (vendredi après le souper, les sautoirs et le Registre se trouvent à l'intérieur) et décider quelle va être leur tranche horaire de chasse. Individuellement, ils s'inscrivent dans le Registre des Vivres (certains devront peut-être assurer plusieurs récoltes) :

- 1) 8h-9h
- 2) 9h-10h (avec la Patrouille)
- 3) 11h-12h
- 4) 12h-13h (avec la Patrouille)
- 5) 14h-15h
- 6) 15h-16h (avec la Patrouille)
- 7) 16h-17h
- 8) 17h-18h
- 9) 18h-19h
- 10) 22h-23h
- 11) 8h (dimanche)

Attention, les chasseurs bénéficiant de la compétence dédiée peuvent accompagner la Patrouille lors des horaires communs avec celle-ci afin d'optimiser leur sécurité. Sinon, il faudra y aller seul (si cela tombe sur un horaire commun avec la Patrouille, il faudra la laisser partir en avant pour sécuriser les points de récolte).

2. Protocole de la chasse:

- a) Le chasseur qui part en mission se rend à la tente de commandement. Là il prend un sautoir brun avec lui et le Registre.
- b) Une fois prêt à partir, il s'annonce à la Porte, à moins de sortir hors des horaires de garde.
- c) Il doit être seul, car s'il est accompagné de la Patrouille, le gibier va fuir (à moins de bénéficier de la compétence spéciale). S'il croise des Récolteurs, il doit les laisser finir avant de pouvoir chasser (ou alors il peut se rendre à un autre point de chasse). Sa mission doit durer 1h au maximum.

- d) Discrètement, le chasseur doit se rendre aux différents points de chasse. Ces points sont symbolisés par des piquets surmontés d'un fanion où figure plusieurs sigles dont celui d'un animal. Cela signifie que du gibier se trouve dans les environs. Le chasseur doit alors observer avec attention un périmètre plus ou moins étendu autour de lui. Il remarque rapidement de petites peluches qu'il lui faudra atteindre à l'arc, à une distance de quelques pas. L'approche doit être discrète, cela va sans dire.
- e) À chaque prise, le chasseur inscrit ce qu'il a attrapé dans le Registre des Vivres.
- Il ne peut porter que 2 proies à la fois, mais il est possible de faire plusieurs allers-retours durant une même tranche-horaire.
 - Il verra peut-être pendus aux arbres des morceaux de papier avec un oeil de Sauron dessiné dessus. Il s'agit d'une trace de corruption qui a contaminé la nature environnante. Concrètement, un élément de corruption annule une proie chassée (elle se révèle impropre à la consommation, pourrie, etc.). Merci de jouer le jeu et de rapporter la peluche et le papier aux organisateurs.
 - Il ramène ses prises dans la tente de commandement, près de la table stratégique.
- f) Quand le chasseur a terminé sa tranche-horaire, il revient à la tente de commandement et dépose son sautoir et le registre vers l'entrée, bien en évidence. S'il croise la relève, il lui donne directement le matériel nécessaire.

!!! Attention, les chasseurs sont les seuls à pouvoir ramasser le gibier !!!

!!! Les stocks de nourriture servent à nourrir les troupes sur la carte de stratégie, il est donc nécessaire que les chasseurs soient très actifs pour la reconquête du royaume !!!

8. PRÉSÉRATION DU SAVOIR (ÉRUDITS)

Fonction : plancher sur les mystères du passé, centraliser les découvertes, préserver la mémoire (7 PJ)

Personnages alloués à cette tâche:

- ❖ Ebreth
- ❖ Leowyn
- ❖ Maître Lorghan
- ❖ Maître Tarclil
- ❖ Salgant
- ❖ Maître Neithan
- ❖ Edern

Descriptif:

1. Les érudits doivent se réunir dans la tente bibliothèque (vendredi après le souper). Ils commencent par apporter tous les documents qu'ils possèdent, les présenter aux autres et noter dans leur Registre du Savoir une liste des documents qu'ils ont. N'importe quel document a de la valeur, d'un poème à la généalogie royale.

2. Par paires de deux, les érudits s'inscrivent à un tour de permanence dans le Registre du Savoir (en raison de votre nombre, l'un de vous devra assurer 2 permanences) :

- 1) 10h-11h
- 2) 12h-13h
- 3) 15h-16h
- 4) 17h-18h

3. Les érudits de permanence porteront un sautoir violet qu'ils trouveront près du registre. Ils n'ont pas l'autorisation de quitter la bibliothèque pendant leur permanence et doivent veiller sur les documents.

4. Les missions des érudits consistent à:

- a) être disponible pour répondre aux questions des gens du camp dans la limite des secrets d'état.
- b) assurer une centralisation des documents.
- c) veiller sur les documents: depuis le vol des archives, il faut absolument éviter que cela ne se reproduise.
- d) prendre note des observations et des événements étranges relatés par les gens du camp afin d'en avoir un point de vue synthétique.

5. Protocole de la bibliothèque:

- a) À leur première rencontre, les érudits choisissent parmi eux un Maître de la Bibliothèque. Ce dernier peut décider à tout moment d'une réunion des érudits afin de faire le point. Dans ce cas, à leur première rencontre, le Maître note dans le Registre du Savoir l'heure de rendez-vous qu'il a choisie et le motif de la rencontre.

- b) Lorsque quelqu'un vient à la bibliothèque pour rapporter un fait ou un document qu'il a trouvé, l'érudit de permanence note scrupuleusement le contenu de ses déclarations, ainsi évidemment que son nom. Les érudits savent que des petits éléments mis bout à bout peuvent être de grandes clefs de compréhension. Par exemple, un homme du camp vient et déclare avoir l'impression que la température baisse significativement dans la forêt. L'érudit notera ce fait, l'heure de cette déclaration ainsi que le nom de celui qui l'a faite (dans le but de mener l'enquête par la suite). Cela permettra de savoir si d'autres personnes ont fait cette constatation, afin de lui donner un certain crédit. Enfin ce fait pourra être mis en lumière par d'autres déclarations qui expliqueront peut-être ce phénomène. Il n'y a pas de fait indigne de l'intérêt des érudits. Les faits rapportés peuvent également concerner le comportement étrange d'une personne du camp (on aurait vu tel ou tel se prosterner 3 fois en direction du levant par exemple).
- c) Si un nouveau document est apporté, l'érudit le lit attentivement et l'observe sous toutes les coutures. Puis il l'inscrit au Registre du Savoir et le classe dans la bibliothèque. Si la personne qui est venue ne souhaite pas laisser sur place son document (valeur sentimentale), l'érudit recopie ledit document intégralement, afin d'en avoir une copie à la bibliothèque.
- d) Si quelqu'un souhaite consulter un document, l'érudit peut le lui montrer, mais en aucun cas lui permettre de repartir avec. Il peut autoriser une copie du document.
- e) Si quelqu'un vient rapporter qu'il a vu quelque chose en forêt (statue, stèle), l'érudit demande à ce témoin d'attendre que son heure de permanence soit achevée afin de le mener sur place. Il prend de quoi noter et se fait accompagner pour relever le document: il copie ou dessine scrupuleusement l'objet afin d'en avoir une copie fiable à la bibliothèque. L'érudit doit se munir d'un laissez-passer pour sortir et devrait se faire accompagner de la Patrouille pour éviter tout risque d'attaque.
- f) Une fois le tour de permanence achevé, l'érudit range le Registre et son sautoir. Il ferme la bibliothèque et met le panneau fermé en évidence. Ce dernier sera enlevé par la prochaine paire de permanence.
- g) Le Maître de la Bibliothèque doit passer régulièrement à la Bibliothèque afin d'être au courant des nouvelles découvertes. Il doit pouvoir en répondre face au Prince Earnür ou au Prince Aranarth.

9. SPIRITUALITÉ

Fonction : conseils moraux, soutien psychologique, rites funéraires ou mariages (7 PJ)

Personnages alloués à cette tâche:

- ❖ Isilmor
- ❖ Talya
- ❖ Erenwen
- ❖ Dame Yonie
- ❖ Rendil
- ❖ Haellia
- ❖ Ivorwen

Descriptif:

1. Un peuple qui n'a plus d'espoir est un peuple perdu. Le camp a mis sur pied un petit groupe de gens à la moralité irréprochable afin de soutenir leurs compagnons dans la rude épreuve qu'ils traversent. On les appelle les luperques. Leur mission consiste à:

- ❖ Aider les gens par leurs conseils lorsqu'ils ont des choix difficiles à faire.
- ❖ Redonner la foi lorsque celle-ci vacille.
- ❖ Accomplir les rites de l'Arthedain afin que la tradition vive.

2. Les luperques se réunissent aussi vite que possible près de l'autel tenu par Isilmor (vendredi après le souper). Ils porteront tous un sautoir doré. Vu le travail très particulier qui est le leur, ils n'auront pas de tours de permanence à assurer, mais doivent toujours être disponibles pour quiconque leur demande de l'aide. Le soutien au moral du camp est une activité prioritaire à toute autre activité.

3. À leur première rencontre, les luperques prêtent tous, l'un après l'autre, le serment suivant:

- ❖ « *Je suis là pour mon frère, ma mission est de l'aider, de lui porter conseil et bienveillance. Je ne profiterai pas de mon statut pour lui insuffler de mauvaises pensées. En mon âme et conscience, mes conseils seront justes et bons.*
- ❖ *Le silence clôt mes lèvres. Je préférerais mourir que de révéler ce que l'on m'a confié. Mon cœur sera le tombeau des confessions que l'on me fait. Nul ne m'arrachera le secret confessé.*
- ❖ *Jamais je ne jugerai celui qui a mal agi. Je suis son soulagement et non son juge. Je l'entendrai avec bienveillance et l'aiderai à rejoindre la lumière. Celui qui veut quitter les ombres ne doit pas craindre de parler.*
- ❖ *Par ce serment, je m'engage contre les Ténèbres. Si je le brise, que mes os soient brisés en place publique. »*

4. Cérémonies:

- ❖ Les luperques peuvent prononcer des oraisons funèbres en l'honneur des défunts (présents ou passés). Dans ce cas, le luperque doit réunir au moins 3 personnes qui ont connu le mort. Il dira ensuite un mot sur celui qui est parti : qui il était, ce qu'il aimait, ses qualités. Puis il évoquera les verts chemins et les lumineux paysages qui l'attendent de l'autre côté. Il soulagera

ceux qui sont dans la peine et pourra terminer par un poème ou un chant doux.

❖ Les luperques peuvent diriger des mariages. Les deux promis doivent déjà être fiancés. Il faut réunir au moins 2 témoins par époux. Le luperque fait prêter aux époux le serment suivant:

a) « Moi,, fais ici solennellement le serment de t'accompagner, te choyer, t'épauler dans le bonheur comme dans les épreuves, au-delà des années et des marques du temps. Je promets d'être juste et compréhensif/ve, d'avoir pour toi de la bienveillance, d'être l'ancre qui te retient contre la tempête et le bâton sur lequel tu pourras t'appuyer. Ma décision est prise librement, personne ne me force à me lier à toi. Reçois ici mes vœux et fais de moi ton époux/se. »

b) Les époux s'échangent un présent et le luperque prononce un discours sur la fidélité, la constance, l'amour. Il termine en décrétant:

« Au nom de l'Arthédain, de ses lois et de ses coutumes, je déclare que vous êtes dès ce jour mari et femme par la volonté du destin. Cheminez en paix, dans la lumière. »

Une fois la cérémonie terminée, le luperque, les mariés et les témoins vont s'inscrire dans le Registre du Savoir de la bibliothèque. Ils y écrivent la date du mariage, les témoins présents, le luperque qui a officié et signent tous (mariés, luperque, témoins). Le mariage est valide dès ce moment-là.

❖ Les luperques peuvent encore faire d'autres cérémonies ponctuelles (cérémonie de la Concorde, arbitrage). Une cérémonie qui n'est pas menée par un luperque est invalide.

5. Redonner la foi:

Si un homme a perdu de l'espoir, il peut aller voir un luperque. Ce dernier va écouter ses doutes, ses craintes et ses doléances, en l'aidant par des questions de temps à autre. Il va ensuite chercher le meilleur moyen de lui faire reprendre espoir. Lui parler d'histoires anciennes où tout semblait perdu, lui demander d'observer très attentivement une fleur, qui meurt et renaît au printemps, aller se recueillir avec lui sur la tombe d'un proche et lui parler des vertes prairies qui attendent ceux qui nous quittent, etc. Le luperque doit entamer une véritable conversation avec son pénitent et, après une longue discussion (30 minutes), ce dernier regagne un point d'espoir. C'est un vrai cheminement intérieur, pas quelque chose de vite expédié. Cela crée un vrai lien de confiance entre les deux personnes.

6. La purification de la nature :

Les luperques connaissent les formes que peut prendre la corruption, non seulement dans le cœur des hommes mais aussi, de manière tangible, dans la nature. Ils disposent d'outils pour y remédier et aider, modestement, à repousser les Ombres. Il s'agit de petits bâtonnets de purification (des allumettes). Avant chaque Patrouille, un chef de patrouille peut venir demander une bénédiction à un luperque. Ce dernier doit lui remettre un (seul) paquet d'allumettes et lui apprendre les mots de puissance pour les utiliser :

« *Quand les Ténèbres tombent et s'étendent les Ombres*
Je ne vacille pas, suis fort et en nombre.
Ô belle lumière, brûle le Mal impur !
Que mon bras soit ferme, que mon geste soit sûr !
Rends la Nature féconde et belle. »

À la fin de la Patrouille, le chef devra ramener le paquet si toutes les allumettes n'ont pas été utilisées.

7. Les luperques ne demandent aucune rétribution pour leur aide. Ils peuvent accepter des cadeaux, mais en aucun cas se faire payer en argent.

8. Les luperques doivent veiller à montrer l'exemple et à tenir une conduite exemplaire. Un luperque qui se déshonorerait (est ivre, se bagarre) pourrait être déchu de ses fonctions par les autres luperques. Son sautoir lui serait retiré et il ne pourrait plus officier.

10. AUBERGE

Fonction : faire circuler les informations (6 PJ + Virgin)

Personnages alloués à cette tâche :

- ❖ Teldran
- ❖ Gaelriel
- ❖ Dragan
- ❖ Naerian
- ❖ Vana
- ❖ Fredegan
- ❖ Virgin (PNJ)

Descriptif :

1. L'auberge est un lieu convivial par excellence, où les gens viennent se reposer ou échanger les dernières informations. Les aubergistes sont là surtout pour permettre aux gens du camp de bénéficier d'un lieu de détente et pour faire tourner les informations. Ils se réunissent à l'auberge le vendredi soir après le repas du soir pour déterminer leur mode de fonctionnement (qui tient l'auberge et à quel moment).

2. Protocole de l'auberge :

- ❖ Pour payer leur boisson, les gens qui viennent à l'auberge doivent donner à l'aubergiste une information qui est vraie (tirée de leur BG ou qu'ils ont apprise ou observée en jeu). S'ils ne peuvent rien dire, l'aubergiste peut refuser de leur servir à boire ou, en échange, leur demander de rendre un service à quelqu'un qui en aurait besoin.
- ❖ L'auberge doit toujours être tenue par un membre de l'équipe susmentionnée, à moins que les aubergistes décident de fermer ponctuellement l'établissement pour une durée déterminée. Dans ce cas, ils déposent le panneau FERMÉ et peuvent aller vaquer à leurs occupations. Attention, si l'auberge est trop longtemps fermée, la grogne ne manquera pas de se faire sentir.
- ❖ Si un client paie bien (donne au moins trois informations), l'aubergiste doit lui donner en échange l'information la plus importante qu'il a glanée ("j'ai appris qu'il y a une stèle maléfique dans la forêt", "on m'a dit que la lignée du Prince Trumuche est bâtarde", etc.).
- ❖ Si une personne fait du grabuge ou dérange les aubergistes, ils peuvent demander à Virgin le videur de les en débarrasser. C'est une mesure très impopulaire, mais les aubergistes sont en droit d'y avoir recours. Et Virgin est le genre de gaillard qui n'aime pas être dérangé. Ou plutôt si... Il adore ça !