

TOLKIEN & TERRE DU MILIEU

JOUER À TRANCHONS & TRAQUONS DANS L'UNIVERS DU SEIGNEUR DES ANNEAUX / BILBO LE HOBBIT

une aide de jeu de Sergent Toussaint pour Tranchons & Traquons, un jeu de Kobayashi

INTRODUCTION

Cette aide de jeu est destinée à donner un cadre pour jouer à Tranchons & Traquons dans l'univers du Seigneur des Anneaux / Bilbo le Hobbit. Pour ce faire vous devez disposer de la règle de base que vous pouvez télécharger ici : <http://livresdelours.blogspot.fr/>. Vous y trouverez les peuples et classes que vous pouvez jouer afin de partir à l'aventure dans La Terre du Milieu mais également un bestiaire des différentes créatures incontournable de l'univers de J. R. R. Tolkien.

les peuples

Il est aisé de s'appuyer directement sur les peuples, héros d'aventures entre Le Seigneur des Anneaux (la communauté de l'anneau par exemple avec Humains, Hobbits, Nains et Elfe) ou encore Bilbo le Hobbit (Hobbit, Nains et Humains). Nous retiendrons donc comme peuples jouables :

- Les Humains
- Les Nains
- Les Elfes
- Les Haflings (que nous appellerons pour l'occasion les Hobbits)

les classes

Concernant les classes, il en est de même avec les très classiques Guerriers (Gimli, Thorin, Boromir...), Magiciens (Gandalf), Voleur (Bilbo) et bien évidemment Rôdeur (Aragorn). Pour un personnage de Hobbit se rapprochant de Frodon, faites votre choix entre un voleur ou un marchand, Frodon, Sam, Pippin et Merry ne s'apparentant finalement pas une classe particulière. Il est vrai que nos jeunes Hobbits,

au cours de leurs aventures développerons un tempérament de guerrier, pourquoi dans ce cas, puisque la règle le permet de ne pas piocher quelques dons dans la classe du Guerrier lors de leur évolution.

Quoiqu'il en soit, rappelez-vous que Tranchons & Traquons vous permet de jouer n'importe quel combinaison de peuple et classe alors pourquoi pas un Magicien Hobbit ou un Rôdeur Nain, après tout, faites vous plaisir.

Nous retiendrons donc comme classes jouables :

- Les Guerriers
- Les Magiciens
- Les Rôdeurs
- Les Voleurs
- et éventuellement Les Marchands

bestiaire

Avant toute chose, n'oubliez pas que vous pouvez peupler la Terre du Milieu avec des Oiseaux (voir le profil serpents, araignées, tutti quanti), des Loups (Prédateurs) ou encore des Ours (Gros prédateurs). Reportez-vous aux règles de Tranchons & Traquons pour obtenir les profils.

Vous pouvez également faire rencontrer des Homme de Bree, des Guerrier Rohirrim, des Soldat du Gondor, des Rôdeur du Nord, des Combattant Nain ou encore des Hobbits de la Comté. Si besoin en est (affrontement par exemple), basez-vous sur les profils des Brigands/Pirates, Gardes d'élite, Miliciens ou encore Soldats/Mercenaires, en fonction des individus rencontrés, pourquoi pas une bonne bagarre dans une auberge de Bree.

Araignées géantes

Les araignées géantes ont notamment élu domicile dans la Forêt de Mirkwood depuis l'arrivée du Nécromancien à Dol Guldur. La plus connue est sans aucun doute Araigne qui s'en prend à Frondon dans Les Deux Tours.

Difficulté : Brutasse (-4)
Dégâts : 2
Points de vie : 10
Dons : Armure (2), Poison

Balrogs

Puissante créature démoniaque, les Balrogs ont des esprits du feu appartenant à la race des Maiar, corrompu par le mal. Ils sont fréquemment armés de fouets ardents à plusieurs lanières et parfois de longues épées à la lame enflammée.

Difficulté : Grand chef (-6)
Dégâts : 3
Points de vie : 15
Dons : Armure (3), Brutal, Immunité

Brigands/Pirates

Corsaires d'Umbar (humains)

Difficulté : Petit bras (0)
Dégâts : 1
Points de vie : 1
Dons : -

Demi-Orques

Les demi-orques ont été créés par Sarouman et possèdent les mêmes traits que leurs cousins orques excepté le fait qu'ils ne partagent pas leur aversion pour la lumière.

Difficulté : Petit bras (0)
Dégâts : 1

Points de vie : 1

Dons : Encerclement

Dragons

Il existe plusieurs sortes de dragons au sein de la Terre du milieu. Le plus connu d'entre eux, Smaug, allie à la fois le vol, les flammes, la parole et fait preuve d'une intelligence aiguisée.

Difficulté : Grand chef (-6)
Dégâts : 3
Points de vie : 15
Dons : Armure (3), Brutal, Immunité

Ents

Les Ents sont les esprits de la forêt, des créatures à l'apparence d'arbres qui font probablement partie des peuples les plus anciens de la Terre du Milieu

Difficulté : Brutasse (-4)
Dégâts : 2
Points de vie : 10
Dons : Brutal, Invisible dans la nature tant qu'il ne bouge pas

Géants

Difficulté : Brutasse (-4)
Dégâts : 2
Points de vie : 10
Dons : Brutal, Armure (1)

Mûmak (Oliphant)

Semblable à un gigantesque pachyderme, cet animal provenant du sud de la Terre du Milieu, est employé par les Haradrim comme éléphant de guerre.

Difficulté : Gros bras(0)

Dégâts : 1
Points de vie : 1
Dons :

Nazgûl

Les Nazgûl sont les anciens rois et hauts seigneurs humains, corrompus par le port d'anneaux de pouvoir donnés par Sauron. Ils sont devenus les serviteurs les plus terrifiants. Si vous souhaitez jouer le Roi Sorcier, le plus puissant des Nazgûl, utilisez une Armure (4).

Difficulté : Grand chef (-6)
Dégâts : 3
Points de vie : 15
Dons : Armure (3), Régénération, Immortel. Quand il a perdu tous ses points de vie, le corps de l'immortel se transforme en poussière... Il se reconstituera à quelques kilomètres de là, en parfaite condition physique.

Olog-haiï

Les Olog-haiï ont été créés par Sauron et sont bien plus dangereux que les Trolls. Contrairement à ces derniers, ils possèdent armes, boucliers et armures leur offrant une meilleure protection lors des combats. Contrairement aux Trolls, ils ne craignent pas la lumière du soleil.

Difficulté : Brutasse (-4)
Dégâts : 2
Points de vie : 10
Dons : Brutal, Armure (2)

Orques / Gobelins

Pour J.R.R. Tolkien, les Orques et les Gobelins s'apparentaient à la même espèce de créatures. Ces derniers ont une aversion pour la lumière du jour. Le choix du don est laissé à l'appréciation du Maître de jeu, Les Orques attaquant en bande

et fuyant dès que la situation de tourne plus à leur avantage, d'ailleurs pourquoi ne pas exceptionnellement coupler ces deux dons pour ce type de monstres.

Difficulté : Petit bras (0)
Dégâts : 1
Points de vie : 1
Dons : Encerclement ou Fuite

Ouarges (Wargs)

Ces énormes loups sont plus rusés et plus gros que leurs congénères. Les plus massifs et puissants peuvent servir de montures aux Orques.

Difficulté : Brutasse (-4)
Dégâts : 2
Points de vie : 10
Dons : Morsure

Ourouk-haiï

Les Ourouk-haiï sont une sorte d'orques particulièrement dangereux, plus résistants et plus brutales que leurs cousins. Contrairement à leurs homologues, ils ne craignent pas la lumière du jour. Si vous souhaitez par exemple jouer Lurtz comme monstre, appliquez une Armure (2) au lieu d'une Armure (1) comme pour un Ourouk-haiï de base.

Difficulté : Gros bras (-2)
Dégâts : 1
Points de vie : 5
Dons : Brutal, Armure (1)

Soldats/Mercenaires

Haradrim / Suderons (humains) : Ils ont la peau sombre, portent des vêtements écarlates et dorés, et semblent affectionner les bijoux d'or et d'airain. Ils utilisent des arcs, des épées ainsi que des cimenterres. Ils possèdent une cavalerie

puissante, quoi que peu nombreuse. Le Harad abrite une faune exotique, dont les représentants les plus emblématiques sont les Mûmak.

Orientaux (humains) : Peuplades humaines de la Terre du Milieu, originaires de la région de Rhûn, située dans l'est de la Terre du Milieu, ils furent alliés et tributaires de Morgoth, puis de son successeur Sauron. Ils attaquent régulièrement le Gondor. Plus généralement, le terme d'Orientaux s'applique à tous les peuples humains qui ne sont ni des Drúedain ni des Edain.

Les Archer Elfe de Mirkwood : Dans Bilbo le Hobbit, les Nains se font capturer par les Elfes Sylvestres, pourquoi donc ne pas les affronter.

Difficulté : Gros bras (-2)

Dégâts : 1

Points de vie : 5

Dons : Armure (1)

Sorciers

Sarouman en est un bon exemple.

Difficulté : Brutasse (-4)

Dégâts : 2

Points de vie : 10

Dons : Dominer, Soigner

Spectres des Galgals

Les Spectres des Galgals sont d'anciens humains, ils n'existent pas de spectres Nains ou Elfes. Ils n'est possibles de les rencontrer que la nuit ou dans l'obscurité de leurs tombeaux car la lumière du soleil les détruits.

Difficulté : Brutasse (-4)

Dégâts : 2

Points de vie : 10

Dons : Armure (2), Régénération

Trolls

Les Trolls sont des êtres à la fois massifs , puissants et robustes mais ces qualités sont contrebalancées par une incroyable lenteur. Ils sont généralement armés d'énormes masses ou marteaux. Les Trolls craignent la lumière du soleil et sont transformés en pierre au moindre rayon.

Difficulté : Brutasse (-4)

Dégâts : 2

Points de vie : 10

Dons : Brutal, Régénération

REMERCIEMENTS

Kobayashi, Changelin

NOTES DE VERSION

Version 0.1 – 09/05/2016

Pour plus d'informations sur Tautaun & Tie-fighter ou sur Tranchons & Traquons, rendez-vous sur : <http://zonejdr.blogspot.fr/>

Mention légale : Le Seigneur des Anneaux est copyright © Tolkien Enterprise. Ce produit (Tolkien & Terre du Milieu Jouer à Tranchons à & Traquons dans l'univers du Seigneur des Anneaux / Bilbo le Hobbit) est une production gratuite d'un fan et est un produit totalement officieux non destiné à être utilisé en vue d'un profit. Il engage uniquement la responsabilité de son auteur. Aucun membre de Tolkien Enterprise ou de Cubicle 7 (le détenteur actuel de la licence pour un jeu de rôle) n'a été associé à ce produit. Si l'une des quelconques parties, pour une raison ou une autre, se sent lésée par ce produit, elle est invitée à nous contacter. En téléchargeant ce produit, vous vous engagez à ne l'utiliser que dans un cadre strictement privé et, en aucun cas, n'en faire une utilisation commerciale.