

Trônes de Oufs

La mégaventure diplo-rôliste antique-médiévale avec des vraies figurines dedans !

Date et lieu à déterminer, pas prévus actuellement.

Les personnages joueurs (PJ)

Alors, voilà : Vous êtes un – ou une – chef de clan, chef de bande, personnage de basse noblesse ; accompagné-e d'une vingtaine de suivants, compagnons ou guerriers...

...ou bien, vous pouvez préférer être un personnage moins combatif mais tout aussi entreprenant : marchand échangeant avec les contrées lointaines, ou notable disposant d'un réseau d'espions, ou chef religieux, diplomate, mage, alchimiste...

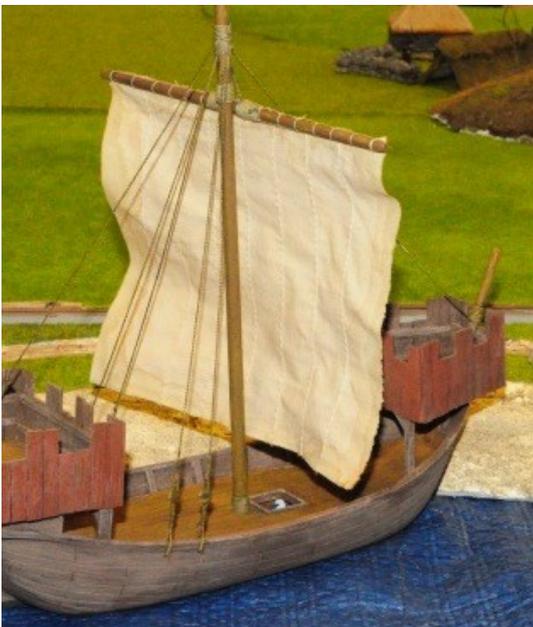
Suivant le rôle choisi vous disposerez d'une troupe de combattants, ou bien de quelques gardes du corps, ou de contacts secrets ; et vous serez ou non propriétaire d'un petit domaine, ou d'un village, d'une ou plusieurs maisons en ville, d'une rente sur une mine...



Le royaume

Quatre plateaux de décors miniatures représentent chacun une grande contrée du royaume :

- **Le domaine royal** et les contrées centrales (climat tempéré : plaines, collines, forêts, rivières...)
- **Le Nord** / les contrées nordiques (fjord, montagne, forêts...)
- **L'Est** / les contrées orientales (oasis, désert, steppe...)
- **Les Îles** de l'Ouest (îles, îlots, bras de mer...)



Le royaume est formé de plusieurs baronnies. Chaque baronnie appartient à un baron.

La plus grande ville est le siège de la baronnie royale (ou "domaine royal"). En début de partie le roi et tous les barons sont PNJ (= personnages maniés par les arbitres). Le Conseil royal est formé de l'ensemble des barons fidèles au roi et d'autres personnages cooptés.

Chaque baronnie possède divers moyens humains et matériels (artisans, charrettes, machines de guerre, bateaux, etc.) Il peut également y avoir quelques sources de revenu (mine, pêche...) représentées sur la table.

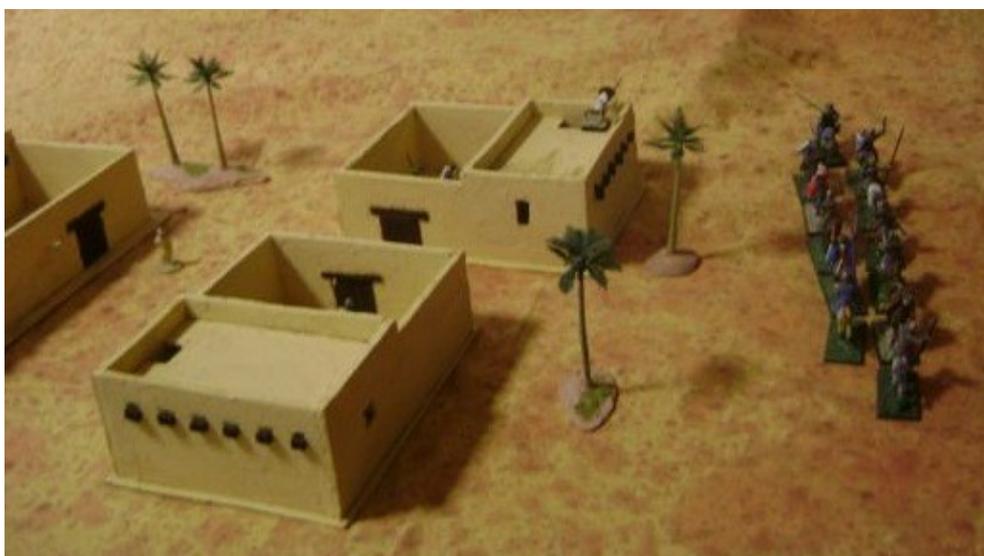


L'univers

C'est un monde médiéval mais pas historique. La ville royale est d'inspiration féodale et médiévale tardive ; les autres contrées sont habitées par des peuples de diverses cultures dont la répartition exacte dépendra des préférences des participant-e-s (par exemple, la contrée du Nord est plutôt néo-viking).

Les personnages qui représentent les joueurs et joueuses sont tous humain-e-s, ainsi que leur peuple. On raconte qu'il existerait quelques créatures non humaines, ou monstrueuses, cachées dans des endroits peu accessibles, mais ce ne sont que de vieilles légendes auxquelles on ne croit plus guère...

La magie (blanche, ou religieuse, ou démoniaque) existe mais de manière assez marginale. La poudre noire n'existe pas.



Les figurines

Les figurines représentent des humains. Elles peuvent provenir de gammes fantasy, et/ou historiques (surtout pour compléter les troupes de guerriers).

Éviter les signes distinctifs reconnaissables évoquant des univers historiques ou fantasy précis.

Des figurines pourront être prêtées aux joueurs qui n'en ont pas.

Mouvements et combats

Les mouvements et les combats éventuels suivent la règle de jeu « *Argad !* » (tableaux médiévaux, et certains suppléments fantasy). Cette règle est facile d'accès, elle peut sembler assez épaisse mais les tableaux résumés suffisent pour jouer et les arbitres / MJ vous assisteront en cas de besoin. De toutes manières, c'est un jeu rôliste et diplomatique davantage qu'un jeu de stratégie.

Les mouvements de personnages hors de portée de voix de leur chef de troupe / joueur, et la construction de barricades et protections, etc, non prévues d'avance seront fortement limités pour ne pas perdre de temps en détails et pour favoriser le mouvement et la diplomatie.

Il est interdit de confier ses personnages à un autre joueur / de manier les figurines d'un autre joueur. Si vous devez vous absenter de la table pendant un long moment, vos personnages se tiendront tranquilles (ou seront maniés par un arbitre / MJ s'ils sont attaqués).

Organisation

Le jeu se déroule sur deux journées (*horaires à préciser pour faciliter les déplacements*).

Il est possible de ne participer qu'une seule journée, ça ne pose aucun problème, ça peut même être secrètement intégré dans le scénario et dans le contexte des personnages.

Participation sur inscription préalable. Joueurs adultes uniquement.

Contact, renseignements, préinscriptions : anargader@orange.fr

Les détails et précisions seront partagés sur le réseau An Argader ([forum](#), [Facebook](#), [Google+](#)).



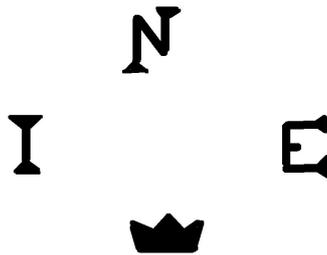
Additif :

Échanges commerciaux

Voici un système très simple pour symboliser et faire jouer des échanges commerciaux entre les provinces, sans comptabilité en cours de partie (sauf brièvement chaque soir). Ça s'inspire de ce qui a déjà été fait dans d'autres parties d'Argad.

Il y a donc quatre tables, représentant chacune une partie du royaume : le Centre, l'Est, le Nord, et les Îles de l'Ouest ; avec un ou deux villages ou villes sur chaque table.

À chaque début de journée, des objets représentant des cargaisons (ballots, tonneaux) seront entreposés dans les villes et villages ; sans limitation de quantité, mais avec un symbole d'origine (*de traçabilité...*) qui indique où cela a été produit : une couronne pour le Centre, une initiale pour l'Est, les Nord, les Îles.



...On suppose vaguement que les cargaisons du Centre c'est : blé, viande, fruits, vin... ; de l'Est, épices, soie... ; du Nord, bois, fourrures, bière... ; des Îles, poisson, laine... etc... mais on s'en fout on ne fait pas la différence.

Il faudra se débrouiller chaque jour pour faire parvenir (par bateau, charrettes, mules, chameaux, yacks...) au moins une cargaison produite par chaque table à chaque village des autres table ; pas la peine d'en amener davantage, ça ne compterait pas plus (marché saturé).

Chaque liaison réussie (chaque village ayant reçu au moins une cargaison d'une table différente) fera gagner une somme d'argent aux marchands (PJs ou PNJs) de la table exportatrice et à celui ou ceux du village importateur ; ainsi qu'une autre somme d'argent à leurs baronnies respectives.

Exemple : si en fin de journée il y a au village des Îles une cargaison produite dans le Nord et une cargaison produite dans l'Est, ça fait gagner deux sommes d'argent aux marchands des Îles, une somme aux marchands du Nord, et une somme aux marchands de l'Est ; et les mêmes sommes à leur baronnies respectives.

On ne s'occupe pas de savoir qui a fait le transport (pour ça les joueurs peuvent éventuellement s'arranger entre eux), on considère que la région exportatrice et le village importateur bénéficient globalement de cet échange.

Il n'y a donc rien à calculer, sauf le nombre de cargaisons réellement à destination en fins de journées.