

Le Seigneur des Ténèbres, Sauron!



Dans la Terre du milieu, un grand mal se répand. Sauron, Seigneur des Ténèbres et créateur de l'Anneau unique, celui qui, en sa possession, peut contrôler les autres anneaux, est de retour. Mais ce n'est pas lui qui a l'Anneau, pas encore. Et il faut tout faire pour l'en empêcher.

La Communauté de l'Anneau, un groupe disparate, s'est formée pour tenter de détruire l'anneau en l'amenant dans le Mordor, territoire de Sauron, pour le jeter dans le volcan du Mont Destin. Composée de hobbits, d'humains, d'elfes et de nains, ces peuples sont en alliance contre les orques de Sauron. Mais l'alliance est chambranlante, dû à des tensions et de vieilles amertumes entre les humains, les elfes et les nains.

Médiéval I *L'approche de l'ennemi*

Avant de se rendre en Mordor, un ancien allié se révèle être ennemi. Ses forces armées contiennent une version modifiée des orques, et sa base d'opérations est derrière les aventuriers. Afin d'éviter de se faire prendre à revers alors qu'ils affrontent Sauron, la Communauté de l'Anneau doit se charger de lui en premier.

Il faut saboter ses lignes d'approvisionnement, repousser ses troupes et éliminer ses généraux. Mais il faut aussi réussir à se rendre jusqu'à lui...

Semaine 17 juillet

- Coût additionnel au tarif de base : 85\$
- Âges : 10 à 14 ans, mixte

Cinq journées complètes d'aventures et le jeudi soir la Grande Quête.

Médiéval II *Avancée vers le Mordor*

Le Mordor est bien défendu, et son entrée principale est une paire de gigantesques portes fortifiées au point d'en devenir un bastion impénétrable. Il faut trouver un autre chemin. Heureusement, même si son existence est peu connue, il y a une autre manière d'entrer dans le territoire de Sauron.

Malheureusement, la carte qui permet de le trouver a été capturée par l'ennemi quand ils ont tué les éclaireurs de la Communauté. Il faut récupérer la carte à tout prix.

Affronter Sauron directement est impossible. La solution est de détruire l'Anneau, une bonne fois pour toutes.

Semaine 31 juillet

- Coût additionnel au tarif de base : 85\$
- Âges : 10 à 14 ans, mixte (avoir fait Médiéval I ou avoir des connaissances de base en Grandeur Nature)

Cinq journées complètes d'aventures et le jeudi soir la Grande Quête.

Aventuriers recherchés!

Cher voyageur, la Communauté de l'Anneau est à la recherche d'elfes, de nains et d'hommes courageux prêts à aider pour vaincre Sauron et son armée d'orques. Si vous vous sentez d'humeur à vous battre contre des monstres ou à sauver le monde, vous êtes les bienvenus au sein de la Communauté. Gardez en tête que ce sera un long voyage semé d'embûches. Nous vous attendons avec impatience et espérons que vous serez des nôtres. Vous êtes priés de vous rendre à Fondcombe pour la sélection.

*Signé
La Communauté de l'Anneau
An 3019 du Troisième Âge*

Apprentissages visés

Les types de personnages et d'équipes (classes et spécialisations)

Les règles du système de jeu (base, armes, personnages, magie)

La création de personnage

La fabrication d'armes de mousse et de costumes

L'élaboration de stratégies

