



# RÈGLES DU JEU

LA VEILLÉE DES CENDRES

LA CHUTE DE L'ARTHEDAIN



*La Veillée des Cendres est un GN visant à plonger les joueurs dans les jours sombres d'une communauté rurale. Les protagonistes de ce jeu ne sont pas (encore ?) des héros, mais des villageois, des réfugiés, des soldats en déroute. Ce sont eux, avant tout autre chose, qui nous intéressent car ils vont servir de terreau pour la construction de cette belle épopée.*

*Les règles qui suivent se veulent simples afin de privilégier l'immersion et le jeu, ainsi que l'autonomie des joueurs. Elles serviront pour toute la trilogie. Au fil des aventures, elles subiront quelques légères évolutions pour apporter des tonalités plus épiques. Mais la base restera la même.*

## **LES ATTRIBUTS DES PERSONNAGES**

*Chaque personnage est défini par trois attributs : les Points de Vie (PV), les Points d'Espoir (PE) et la Part d'Ombre (PO) :*

- ❖ Les PV représentent sa résistance, sa capacité à encaisser les coups et à se relever.*
- ❖ Les PE représentent la force de ses convictions. Il s'agit d'une flamme qui brille dans le cœur de chaque individu libre.*
- ❖ La PO représente une fêlure qui le hante et qui est capable de lui jouer de mauvais tours à certains moments précis. Spécifiques à chaque protagoniste, a PO est décrite dans chaque backgrounds.*

*En ce qui concerne les PV et les PE, leur total de départ est de 3 pour tout le monde. Certains personnages peuvent avoir exceptionnellement des scores plus élevés ou plus faibles ; cela est toujours indiqué dans leur historique personnel.*

## **QUITTER LE VILLAGE**

*La Veillée des Cendres est pensée comme un huis clos. Durant le GN, quitter le village doit demeurer rare et ne se fait pas sans raison. Dans tous les cas, cela débouche sur une « aventure » (dixit Bilbon Sacquet). Cela s'explique par le contexte de grand péril dans lequel l'Arthedain se trouve plongé. Proche d'Angmar, la région d'Eryn Emel est désormais extrêmement dangereuse. De nombreux maraudeurs orcs patrouillent dans les environs.*



*La régente Gildren a imposé de nouvelles consignes strictes aux villageois afin de les protéger au mieux :*

- ❖ *Il faut toujours quitter le village en étant accompagné d'un rôdeur, d'un forestier, d'un chasseur ou d'un bûcheron. Ils sont les seuls à connaître les environs et à pouvoir éviter d'éventuelles patrouilles ennemies.*
- ❖ *Pour ne pas attirer l'attention, les groupes ne doivent jamais dépasser cinq personnes (sans compter le guide).*
- ❖ *À l'inverse, partir trop peu nombreux se révèle problématique en cas de conflit, quand il s'agit de défendre chèrement sa vie. Dès lors, il n'est pas autorisé de partir à moins de deux (sans compter le guide).*

*Durant ces déplacements, il faut se montrer discrets : pas de bavardages inutiles, se tenir aux aguets, etc. Les guides doivent se montrer intraitables.*

*Il est cependant tout à fait possible de ne pas respecter les consignes ci-dessus... Mais à vos risques et périls ! Souvenez-vous que Gildren a imposé ces restrictions pour de très bonnes raisons - elle n'apprécierait guère que vous remettiez en cause son autorité - et que la région grouille d'orcs et autres rôdeurs mal intentionnés ; les PNJs seront à l'affût des contrevenants, il va sans dire...*

## **LES COMBATS**

*La Veillée des Cendres n'est pas un GN où la bagarre occupe la première place. Mais face à l'essor du Mal, le fracas des armes paraît inévitable. En cas de conflit, les règles sont simples :*

- ❖ *Battez-vous uniquement avec des répliques d'armes en latex (contrôlées au préalable par l'organisation lors du briefing), les différents opposants tentent de se donner des coups.*
- ❖ *Chaque coup reçu enlève 1 PV, jusqu'à tomber à 0. Dans ce cas de figure, le blessé doit tomber à terre et ne peut plus se montrer actif. Si on l'attaque, il peut encore se défendre mais plus attaquer. En revanche, il peut ramper, s'extraire de la mêlée et chercher de l'aide.*
- ❖ *Un personnage qui se fait frapper à terre sombre dans l'inconscience pendant cinq minutes. Sans soins durant ce laps de temps, il finira par trépasser. En revanche, s'il est traité dans les*

délais, il pourra survivre, mais ne gardera aucun souvenir de son agression. Et il recevra une séquelle permanente en lien avec son agression.

### Les armures

En jeu, les armures apportent un bonus de protection qui s'ajoute aux PV. On parle de Points d'Armure (PA). Leur nombre diminue à chaque coup reçu.

- ❖ Cuir léger : 1 PA
- ❖ Cuir lourd : 2 PA
- ❖ Mailles : 3 PA

Attention : si les armures préservent des blessures pour un temps, elles n'empêchent pas de ressentir les coups et donc de les mimer.

### Les mises en scène

Trop souvent, les affrontements de GN manquent d'esthétisme. D'une part parce que les GNistes ne sont pas des combattants et d'autres part parce que les combats sont pensés dans un but strictement ludique ; c'est-à-dire qu'ils sont conçus sur la volonté de gagner sans se préoccuper de la manière. C'est l'exact opposé de ce que fait le cinéma et de ce que nous aimerions sur cette trilogie.

Pour donner un aspect plus cinématographique aux combats, nous vous fournissons un outil : les mises en scène. Vous êtes libres ou non de l'utiliser. En aucun cas, il ne s'agit d'une obligation.

Concrètement, une mise en scène est une très légère et momentanée théâtralisation durant une passe d'armes. Elle a uniquement une vocation esthétique et n'influe en rien sur l'issue de l'affrontement.

Afin de signifier à votre adversaire que vous souhaitez théâtraliser durant un bref instant votre duel, nous avons mis en place quelques **mots-clés**. Chacun renvoie à une action différente.

Lorsque votre adversaire vous crie un mot-clé, si vous acceptez de jouer le jeu, répondez par un hochement de tête et dites simplement : « Essaie toujours ». En cas de refus, il vous suffit de dire « non » et de reculer d'un pas. Dans ce cas, la mise en scène n'aura pas lieu. Les

mises en scène impliquent de se regarder et d'être à l'écoute les uns des autres.

Voici les mots-clés :

- ❖ « **Tu vas tâter de ma lame** » : la personne qui prononce cette phrase se rue sur son adversaire, qui fait pareil. Les deux se retrouvent lame contre lame et s'invectivent avant de finalement se repousser.
- ❖ « **Je vais t'écraser** » : la personne qui prononce cette phrase entame un large mouvement de haut en bas avec son épée. Son adversaire esquive en faisant un pas de côté (ou une roulade si l'envie lui en prend). L'arme s'écrase sur le sol avec fracas.
- ❖ « **Meurs** » : la personne qui prononce cette phrase assène trois coups puissants à son adversaire. Ployant sous les chocs répétés, celui-ci met un genou à terre. Au quatrième coup, il parvient cependant à dévier l'attaque et rétablir l'équilibre.

### Les conseils

- ❖ **Soyez votre propre spectateur** : Regardez-vous vous battre. Pensez que vous êtes aux premières loges de votre prestation. Ayez un œil extérieur et essayez d'être visuel. Trouvez des choses qui vous caractérisent (postures, gimmicks, etc.). Pensez à Aragorn saluant ses ennemis avec son épée Anduril. N'hésitez jamais à en rajouter : faire des moulinets d'épée, tournoyer sur vous-mêmes, dire que vous vous appelez untel, fils de untel... Mieux vaut en faire trop que pas assez.
- ❖ **Évitez les mauvais gestes** : pensez à mimer le poids de votre arme. Ne faites pas de mouvements que les lois de la physique réprouvent. On pense ici aux coups de tapette à mouche par exemple. Mîmez bien le poids et l'impact des coups quitte à commencer plus lentement. En tant qu'organisateur, nous serons très vigilants sur le respect de ces règles. Non dans le but de sanctionner ou de blâmer (nous ne ferons rien publiquement en cas de problème, mais parlerons au cas par cas, s'il y a lieu, aux joueurs concernés), mais afin de créer de beaux combats.
- ❖ **N'ayez pas peur de perdre** : si pour la dramaturgie d'une scène, il est préférable que vous « perdiez » un affrontement, n'ayez pas peur. Ce GN n'est pas punitif dans sa gestion de la mort. Ce conseil vaut plus généralement pour tout. N'ayez jamais peur d'échouer un objectif, de trahir un de vos secrets ou de perdre un affrontement si cela crée du jeu. Faites passer l'autre ainsi que le

jeu avant votre plaisir à vous. Et vous verrez que cela augmentera justement votre propre plaisir.

- ❖ **Penser à votre sécurité et à celle de votre adversaire** : durant un affrontement, ne visez jamais la tête ou les parties intimes. Cela vaut aussi pour les arcs. Pour les dames, évitez également la poitrine. Ne donnez jamais de coups d'estoc. Prenez garde à votre environnement immédiat. Ne vous battez que dans des endroits en plein air (**INTERDICTION TOTALE DE SE BATTRE DANS LES BÂTIMENTS**). Avant le GN, un organisateur vérifiera chacune de vos armes. Enfin si d'aventure, un joueur manifestait plusieurs fois un comportement à risque sans tenir compte de nos avertissements, il se verrait exclu définitivement du GN.
- ❖ **En cas de soucis, parlez-vous** : immédiatement si possible. Une bonne communication permet d'éviter des malentendus qui peuvent gâcher un GN. D'ailleurs, si pour une raison ou une autre, une intrigue ou un objectif vous met mal à l'aise, parlez-en avec les autres PJ concernés et trouvez des *modus vivendi*. L'avant-jeu est là pour ça.

## LES EMPOISONNEMENTS

Durant le GN, il est possible que certains joueurs subissent un empoisonnement dont l'origine est variable :

- ❖ Une arme empoisonnée (le PNJ qui l'utilise le spécifiera toujours).
- ❖ Le contact d'un objet ténébreux (cf. plus bas).
- ❖ Un poison (contact, inhalation aérosol ou buccale, etc).

Dans tous les cas, le joueur sera informé de la situation. En termes de règles, il perd deux PV de manière quasi permanente. Cela signifie qu'il est vraiment très mal en point et devra le jouer (toux, vertiges...). Il ne pourra les récupérer que lorsqu'il aura subi un traitement adéquat.

## LES SOINS

Le seul moyen de se soigner en jeu est d'aller trouver les soigneurs du village. Ils disposent d'onguents capables de remettre rapidement sur pieds. Ils les connaissent et devront détailler leurs effets à leurs patients.

Ils devront également demander à chaque joueur combien de fois il est venu se faire soigner. Au bout de la troisième, il subira une séquelle permanente liée à sa blessure. Celle-ci sera déterminée par le soigneur. On considère que le dernier coup reçu localise la séquelle. Aux joueurs de s'en rappeler et d'être honnêtes.

Exemple : Si votre dernier coup reçu est à la jambe, vous boîterez pour le reste de la trilogie, à moins d'une indication contraire fournie par les organisateurs.

## LA GESTION DE LA MORT HÉROÏQUE

Dans le cadre de cette trilogie, vous allez être amenés à incarner progressivement des héros, des personnages hors normes qui laisseront, qui sait, leur marque dans l'histoire de la Terre du Milieu. Mais même les héros commencent au bas de l'échelle. Et pour l'heure, c'est là que vous vous trouvez. Vous n'êtes que des héros en devenir. Ce sont vos choix et vos actions qui détermineront votre futur. Vous n'êtes donc pas promis à mourir en trébuchant sur un tapis, mais vous n'êtes pas invulnérables pour autant.

Si pour une raison ou une autre, vous pensez que votre mort pourrait apporter une réelle plus-value à une scène, n'hésitez pas. En tant qu'organisateur, nous vous promettons une mort à la Boromir. Mais cela demande de votre part un seul petit effort.

Si, et seulement si, vous voulez mourir en héros, avancez-vous vers vos ennemis et hurlez à vos proches : « **FUYEZ, JE LES RETIENS !** » Ce signal signifiera aux PNJ qu'ils ne doivent pas vous tuer brutalement, mais vous laisser le temps d'en emporter plusieurs dans la tombe avant de vous occire :

- ❖ Ils ne profitent pas de leur éventuel avantage numérique. S'ils sont plus nombreux, ils entourent le joueur, mais n'attaquent que un à la fois.
- ❖ Ils ne donnent que rarement des coups. Le but est de tuer le personnage à petit feu, de le laisser se relever avant de se battre de plus en plus difficilement. Il faut le laisser briller une dernière fois.
- ❖ Dans ce contexte, ils ne pensent pas à gagner mais à créer les plus belles scènes possibles. Ils sont là pour vous offrir une mort héroïque telle que celle de Boromir.

Dans le cas où vous souhaiteriez saisir une opportunité de vous sacrifier en dehors d'une scène de combat, quelle qu'elle soit, il vous suffit de lever le bras, paume face aux personnages que vous souhaitez protéger ou qui sont témoins de la scène, et accomplir ce que vous avez en tête.

Si vous en avez le temps (les PNJs vous le laisseront toujours), prenez le temps de jouer la scène de manière tragique : lancez un regard d'adieu à vos proches avant d'affronter l'ennemi, criez votre amour à l'élu/e de votre cœur, etc. Les autres joueurs sont invités à répondre à cette scène afin de lui donner plus d'amplitude : tenter de retenir le personnage, crier « non ! », haranguer l'ennemi en lui promettant vengeance, etc.

## L'espoir

L'espoir représente dans l'œuvre de Tolkien une étincelle que les séides du mal veulent éteindre. C'est la force qui vous pousse à aller de l'avant malgré les épreuves que vous subissez. Elle est présente dans le cœur de tous les Peuples libres.

Lorsqu'elle est à son maximum, cette étincelle permet à chaque personnage d'utiliser sa compétence (indiquée dans les backgrounds). Par la suite, plus la trilogie avancera et plus les personnages recevront des bonus liés à ce fameux espoir. C'est en fortifiant cette étincelle pour la transformer en véritable flamme qu'ils deviendront des héros.

### Perdre de l'espoir

On dit que le désespoir est l'arme préférée de l'Ennemi. De nombreux facteurs peuvent donc entamer l'espoir d'un individu et lui faire perdre 1 PE (sauf indication contraire) :

- ❖ Participer à un combat et recevoir des coups.
- ❖ Observer un élément horrible (découvrir un cadavre, perdre un proche, observer l'usage de la sorcellerie, etc.).
- ❖ Subir sa Part d'Ombre quand elle s'active.
- ❖ Rater un objectif important.

## Regagner de l'espoir

Fort heureusement, l'espoir peut aussi revenir, contre toute attente, comme le soleil après l'orage. Là aussi les circonstances permettent de regagner 1 PE (sauf indication contraire) :

- ❖ Se réconcilier avec quelqu'un.
- ❖ Réussir un objectif important.
- ❖ Triompher d'un grand danger.
- ❖ Certaines personnes ou familles disposent de moyens pour faire regagner de l'espoir. À elles d'en faire profiter la communauté.

## Gérer les pertes ou les gains d'espoir

Perdre un Point d'Espoir (et cela vaut aussi pour les points de vie) ne doit **JAMAIS** être anodin et se résumer à un calcul. Cela se fait dans la douleur. Vraiment. Il faut mimer le choc, le stress, l'adrénaline. L'inverse est vrai aussi, un gain d'espoir rend le personnage joyeux, lui entrouvre de nouvelles perspectives, lui redonne de l'énergie pour accomplir sa tâche.

Voici une petite afin de vous aider à graduer votre interprétation (encore une fois, ce n'est pas un impératif, il s'agit simplement d'un outil) :

### Les pertes :

- ❖ Si vous passez de 3 points à 2, vous ressentez un bref choc et un violent malaise de quelques minutes. Vous êtes sonnés et grogü. À moyen terme, vous perdez en entrain et en dynamisme.
- ❖ De 2 à 1, vous êtes réellement accablés. La douleur mentale devient presque physique. Vous êtes défaitiste et pessimiste en permanence. De plus, toute envie de vous battre vous abandonne.
- ❖ De 1 à 0, vous êtes terrassés par le choc et vous vous effondrez. Après quelques longues secondes de catatonie, vous revenez à vous, mais êtes submergés par une peur panique constante qui vous pousse à fuir toute source de danger. Vous avez des hallucinations, croyant par exemple que les ombres s'allongent, que des voix chuchotent dans votre tête... Il est possible de vous rassurer, mais cela sera **TRÈS** difficile.

### Les gains :

- ❖ Si vous passez de 0 à 1, la panique s'en va. Vous retrouvez votre souffle, tandis que les ombres s'estompent quelque peu. Vous retournez parmi les vivants, mais pas votre joie de vivre. De temps à autre, le souvenir de votre souffrance vous fait frissonner.
- ❖ De 1 à 2, vous ressentez un regain de bien-être qui vous réchauffe le cœur comme un rayon de soleil. Vous êtes à nouveau presque vous-même.
- ❖ De 2 à 3, une vague de joie vous submerge. Vous entrevoyez de nouvelles solutions à vos problèmes. Vous voulez y remédier de manière joviale et avec classe (payer un verre à un adversaire par exemple).

## LES PANNEAUX ET ÉTIQUETTES PLASTIFIÉES

Durant le GN, divers panneaux et accessoires indiqueront des **objets** ou des **ingrédients** qu'il est possible de récolter. Chaque famille a reçu une fiche explicative à ce sujet. La règle de base, c'est que si vous ne savez pas ce qu'un signe veut dire (si vous n'avez pas reçu d'indication avant jeu sur ce symbole précis), c'est que vous ne le connaissez pas et ne le voyez donc pas.

- ❖ Un panneau est une feuille A4 ou A3 plastifiée qui sera déposée en certains endroits spécifiques.
- ❖ Un ingrédient est une étiquette plastifiée. Les ingrédients seront déposés dans la forêt située derrière le relais forestier ou dans les bois attenant au village.
- ❖ Les chasseurs et les rôdeurs seront les seuls à pouvoir apercevoir de petites peluches à chasser. Pour les autres, merci de ne pas les toucher ou les déplacer.

**VOUS NE VOYEZ QUE LES PANNEAUX ET LES INGRÉDIENTS DONT LE SIGNE VOUS EST CONNU !**

Merci de votre fair-play.

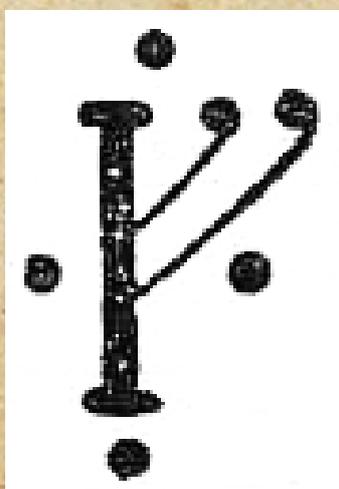
## LES LIEUX D'OMBRE ET DE LUMIÈRE

Certains lieux spécifiques sont marqués par la lumière des Elfes ou les ténèbres de l'Ennemi. De tels lieux sont marqués par deux symboles distinctifs : l'œil de Sauron et la rune de Gandalf.

- ❖ Les lieux d'Ombre : un lieu d'Ombre est un lieu qui d'une manière ou d'une autre a subi l'influence corruptrice du Mal. À proximité, il y aura toujours l'œil de Sauron affiché de façon ostensible. Dans ces endroits maudits, vous vous sentirez d'abord angoissés, puis après quelques minutes d'exposition, vous subirez la perte d'un point d'espoir. À cause de votre accablement, vous serez incapables de courir.



- ❖ Les lieux de Lumière : à l'inverse, un lieu de lumière a reçu une bénédiction elfique ou est le témoin de la beauté des Jours Anciens. Un lieu de lumière sera toujours accompagné de la rune de Gandalf. Face à une manifestation de la lumière, en voyant la rune, vous serez touchés d'une manière inexplicable, comme si une fenêtre sur le passé s'ouvrait. Observer quelques instants de recueillement en ces lieux vous permettra de regagner un point d'espoir.



## EN JEU / HORS-JEU

*Il vous sera expliqué les limites du terrain de jeu au briefing. Cependant, certaines indications sont à prendre en compte pour le bon déroulement du jeu. Des bandes de chantier vous indiqueront les endroits dangereux, à éviter ou certaines limites du terrain de jeu. Merci de veiller à ne pas vous aventurer au-delà de ces zones.*

*L'ensemble du terrain de jeu est « en jeu » en permanence jusqu'au couvre-feu du soir (cf. horaires dans les infos pratiques).*

*La Veillée des Cendres est un GN qui se veut immersif. Nous savons très bien que le « zéro hors-jeu » est proprement illusoire, mais nous vous demandons un effort pour maintenir les propos "hors-jeu" à un niveau acceptable ; c'est-à-dire sans nuire au jeu des autres participants. Limitez donc au strict minimum vos bonnes blagues, votre analyse de telle ou telle série ou votre leveling dans un jeu vidéo massivement multijoueur très connu. Nous vous en remercions.*

*Si pour une raison ou une autre vous deviez vous mettre hors-jeu, merci de vous éloigner des zones de jeu et de mettre une main sur votre tête pour signaler que vous êtes momentanément hors-jeu. Merci de votre fair-play pour ne pas en abuser.*

*En cas d'événement nécessitant un arrêt du jeu (blessure, accident, problème entre joueurs, etc.) les gens à proximité devront cesser de jouer en entendant crier « Stop Jeu ».*

## PARLER LE LANGAGE DE TOLKIEN

*Quand le Seigneur des Anneaux a été publié, certains critiques se sont moqués de Tolkien en prétendant qu'il avait écrit une « diantrerie », c'est-à-dire un livre utilisant de manière outrancière de vieux mots pour faire authentique. En cela, ils avaient perçu l'intention linguistique qui parcourait tout l'ouvrage, même si c'était pour la railler.*

*Afin d'obtenir en certain « cachet » en jeu, nous vous proposons d'essayer de travailler un peu votre vocabulaire. Utilisez par exemple des vieux termes. N'employez pas « pas » mais « point ». Utilisez beaucoup d'adjectifs désuets et adoptez un phrasé ampoulé. Dans les moments solennels, inversez des mots (« Non sans raison tombent les*

The image shows a page from a medieval manuscript. The page is framed by a wide, ornate border. The border consists of a blue outer line, followed by a gold band containing a repeating pattern of stylized floral and foliate motifs in blue, pink, and green. At the corners, there are small, square decorative panels with blue and gold designs. The central area of the page is a plain, aged, light brown parchment. In the upper left corner of this central area, there is a block of text written in a cursive script.

*feuilles de la Lorien »). Mais n'en abusez pas non plus, afin de ne pas verser dans le ridicule. C'est un GN dans le monde du Seigneur des Anneaux, pas sous le règne de Louis XIV et de ses précieuses ridicules.*