Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 10 000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

© 2015 New Line Productions, Inc. Tous droits réservés. LE SEIGNEUR DES ANNEAUX : LA COMMUNAUTÉ DE L'ANNEAU et les noms des personnages, objets, événements et lieux sont des marques de commerce de The Saul Zaentz Company d/b/a Middle-earth Enterprises sous licence de New Line Productions, Inc. (s20)

Laurent Hachet

Escape Box

Le Seigneur des Anneaux

Livret de règles

404 Editions

LAURENT HACHET

LE SEIGNEUR DES ANNEAUX

LIVRET DE RÈGLES

404 EDITIONS

www.404-editions.fr
Un département d'Edi8
92 avenue de France, 75013 Paris

© 2020, 404 éditions.

Sous la direction de Frédéric Dorne
Maquette : Romain Poiré
Crédits photos : © stock.adobe.com : /Polarpx (Treasure chest on a wooden floor) ; /chones (Set of old keys and keyholes isolated on white background) ; /dimamoroz (open and closed long box or casket) ; © istockphoto.com : /fergregory (Boîte de Pandore sur fond en bois) ; /leningrad1975 (Open chest, closed chest, nesting chest) ; /bagi1998 (Ouvrir le fond en bois de livre) ; /Asergieiev (Crossection d'un tronc d'arbre) ; /davidfillion (Boule de cristal) ; /inakiantonana (Coffre en bois Antique) ; /Argument (En bois vieux de la poitrine)
QR-code © anam from The Noun Project
Musique originale : Gilles Lombard

Suivi éditorial : Graph'M

ISBN : 979-1-0324-0392-1
Dépôt légal : octobre 2020
Achevé d'imprimer en septembre 2020 par GNG en Chine.

Livret de règles

L'Escape Box Seigneur des Anneaux propose de recréer l'ambiance d'une escape room chez vous, en famille ou entre amis. En fouillant les lieux, les joueurs, qui incarnent des héros courageux, prisonniers des orcs dans le Fort de Durthang, un antique bâtiment construit par les Dúnedains, vont devoir trouver les indices qui leur permettront de résoudre des énigmes en un temps limité. Le jeu est géré par un Maître du Jeu (MJ), qui s'occupe de dissimuler les éléments des énigmes et de valider les réponses. Si les joueurs parviennent à réciter l'incantation finale avant la fin du temps imparti, ils réussissent le scénario et sortent sains et saufs ! Le jeu propose trois scénarios tous différents pour défier les capacités de déduction et la collaboration entre les joueurs.

Description du matériel

131 cartes
1 poster
1 livret de règles
1 livret de scénarios
1 livret d'aventure

1 fichier sonore à **télécharger ici** :

Ou sur **le site** :
http://www.lisez.com/9791032403921

Temps de jeu

Une partie de jeu dure **60 minutes**, plus le temps de mise en place des indices (quelques minutes seulement avant de commencer à jouer). Le temps de jeu est mesuré par la lecture du fichier sonore à télécharger, par un simple chronomètre ou bien en consultant une horloge.

Nombre de joueurs

Le jeu est prévu pour 3 à 7 personnes : un Maître du Jeu et jusqu'à 6 héros. Si les héros sont seulement au nombre de 2 ou 3, il est conseillé de retirer 3 énigmes du scénario (le MJ choisira celles à supprimer à l'exception de la dernière, celle de l'incantation finale). Il ôtera les cartes de chacune de ces énigmes du paquet avant de commencer la mise en place. Il disposera en évidence les cartes qui étaient prévues en récompense pour ces énigmes.

Le MJ peut aussi jouer sur la difficulté du jeu en modulant le nombre de cartes visibles (indiqué au début de chaque scénario). Pour abaisser la difficulté, le MJ peut choisir un maximum de 6 cartes qui devraient normalement être cachées et les laisser visibles en plus de celles précisées dans le scénario. Cela peut compenser un petit nombre de joueurs ou simplifier le jeu pour les débutants. Pour augmenter la difficulté, le MJ peut cacher tout ou partie des cartes qui doivent normalement rester visibles.

Déroulement d'une partie

1. Un Maître du Jeu est désigné, il propose un scénario et en prend connaissance.
2. Les cartes des rôles sont choisies ou distribuées au hasard par le MJ, ainsi que les badges correspondants.
3. Les héros quittent la zone de jeu.
4. Le MJ rassemble les éléments nécessaires au scénario choisi.
5. Le MJ place les éléments visibles en évidence.
6. Le MJ dissimule les cartes.
7. Le MJ laisse à disposition de quoi écrire. Les héros reviennent dans la zone de jeu.
8. Le MJ lit le texte d'introduction du livret de scénarios.
9. Le MJ lance le décompte d'1 heure, la partie commence !
10. Les héros fouillent les lieux.
11. Les héros tentent de résoudre les énigmes.
12. Les héros gagnent s'ils résolvent toutes les énigmes en moins de 60 minutes.

Avant de commencer la partie

Il existe deux catégories de joueurs : **les héros et le Maître du Jeu**.

Avant de commencer la partie, il est nécessaire de définir qui sera le **Maître du Jeu** et qui incarnera **les héros**. Les héros n'ont pas accès aux livrets de règles et de scénarios mais peuvent consulter le livret d'aventure. Le Maître du Jeu peut lire les règles et le scénario à jouer. Il met en place le jeu, fait appliquer les règles, remet une nouvelle carte aux joueurs quand la bonne réponse à une énigme a été donnée et peut aider les héros s'ils sont bloqués. Le Maître du Jeu ne pourra pas jouer un scénario qu'il a déjà animé car il connaît les réponses aux énigmes. Par contre, il est tout à fait possible que le Maître du Jeu prenne le rôle de l'un des héros lors d'un autre scénario.

Le jeu comprend 3 scénarios, chacun proposant des énigmes différentes. Les scénarios sont de difficulté croissante et devraient dans l'idéal être joués dans l'ordre car ils se complètent, mais cela n'est pas obligatoire. Le Maître du Jeu détermine le scénario qui sera joué et le lit.

Rôles des héros :

Les joueurs incarnent les héros qui doivent parvenir à quitter les lieux à temps, en résolvant les énigmes posées. Pour cela, ils fouillent les lieux et utilisent les indices récoltés pour résoudre les énigmes. La résolution de la dernière énigme permet de quitter les lieux.

Les héros sont tous différents et chaque carte rôle apporte un pouvoir qui peut s'avérer utile à un moment ou à un autre du jeu. Les rôles sont choisis ou distribués au hasard. Les héros gardent le même rôle pendant toute la partie mais pourront en changer pour une autre session. Chaque joueur prend connaissance du pouvoir de son personnage avant la phrase de mise en place et le MJ répondra aux éventuelles questions.

Voici les rôles et leurs pouvoirs :

***Formé par les nains**, accepté par ces fiers travailleurs, vous avez appris les chiffres en tengwar et vous les maîtrisez. Vous pouvez les traduire pour les autres ou les écrire, mais ne montrez pas votre carte.*

Entraîné par les elfes
©NLP (s20)

***Entraîné par les elfes**, accueilli par ces fins lettrés, vous avez appris à écrire en tengwar et plus particulièrement les accents. Vous pouvez les traduire pour les autres ou les écrire, mais ne montrez pas votre carte.*

Disciple de Gandalf
©NLP (s20)

***Disciple de Gandalf**, vous l'avez suivi et avez appris à vous protéger des malédictions magiques et à exorciser les esprits maléfiques. Si un joueur est possédé par un tel esprit, vous pouvez le libérer avec le rituel indiqué sur votre carte.*

Membre d'honneur de la communauté des hobbits
©NLP (s20)

***Membre d'honneur de la communauté des hobbits**, vous commencez la partie avec une carte indice donnée par le MJ. Vous aurez aussi le privilège de réciter l'incantation finale. Enfin, s'il y a de la nourriture et des boissons, vous avez le droit de vous servir en premier.*

Intégré au sein du groupe des rôdeurs qui accompagnaient Grand-Pas
©NLP (s20)

***Intégré au sein du groupe des rôdeurs qui accompagnaient Grand-Pas**, vous avez appris à passer inaperçu des patrouilles orcs. Quand vous les entendrez arriver (dans la bande-son ou à l'initiative du MJ) vous devrez tenir la porte pour faire croire aux orcs que la salle est vide, sinon tous les joueurs seront obligés de s'arrêter et de faire silence.*

Élevé par les ents
©NLP (s20)

***Élevé par les ents**, vous avez appris à communiquer avec les oiseaux. Vous pouvez poser une question au MJ à laquelle il répondra par « oui » ou « non » quand le chant des oiseaux retentira (dans la bande-son ou à l'initiative du MJ).*

Les connaissances spécifiques

Lors des vos recherches, vous trouverez peut-être une carte avec la photo de l'un des personnages. Elle signifie que le joueur interprétant ce rôle se souvient d'une scène ou d'une image de son passé et qu'il pourra en déduire des informations pour s'en sortir. En échange de la fameuse carte, le MJ donnera au joueur concerné une carte énigme. Ce dernier pourra la regarder, la décrire mais ne pourra pas la montrer aux autres joueurs.

RÈGLES DU JEU

Avec l'accord des propriétaires des lieux, le MJ définit la zone de jeu, c'est-à-dire les limites de la pièce où va se dérouler le jeu, afin que cela soit clair pour tous. Les objets hors jeu ou endroits hors limite sont précisés également. Le MJ et les héros n'auront pas à fouiller en dehors du lieu défini ni à toucher aux objets hors jeu (le MJ n'y aura bien sûr caché aucune carte).

Note : du fait du stress engendré par le temps limité d'une partie, les héros peuvent parfois maltraiter le mobilier pendant leurs recherches. Il est important de prévenir tout accident qui pourrait survenir lors d'une fouille intensive : si un meuble risque de basculer, aucun indice ne sera placé à son sommet et les héros devront savoir dès le début de la partie qu'il n'y a rien à chercher à cet endroit et que le meuble est potentiellement dangereux. De même, si des objets fragiles sont présents, il est conseillé de les enlever de la pièce (idéalement) ou de prévenir les héros dès le début de la partie qu'il n'y a rien à trouver près de ces objets car ils sont fragiles. D'une manière générale, tous les objets, plantes ou meubles fragiles ou risquant de blesser les joueurs sont à déclarer hors jeu. De même, il ne sera pas nécessaire d'ouvrir les housses des coussins pour les fouiller. Le MJ se mettra d'accord au préalable avec les occupants des lieux pour définir ces limites. Ces objets et zones hors jeu seront précisés par le MJ avant que les joueurs ne quittent la pièce, en présence de tous, et ces limites seront répétées juste avant le lancement du décompte (et lors de la partie si nécessaire).

Exemple : seront hors jeu le sommet d'un meuble où se trouvent des objets fragiles, la proximité d'un cactus aux épines douloureuses ou une armoire bancale.

La zone de jeu devra être une pièce suffisamment grande pour contenir tous les joueurs et suffisamment meublée pour pouvoir y dissimuler efficacement toutes les cartes. Dans la plupart des cas, il s'agira du séjour de l'habitation. Si la pièce est trop petite ou trop peu meublée, le MJ peut proposer d'intégrer une seconde pièce à la zone de jeu. Les héros pourront aller et venir comme bon leur semble entre les deux pièces comme

s'il s'agissait d'une unique salle. Il est conseillé d'éviter de choisir les cuisines et salles d'eau, où l'humidité pourrait abîmer le matériel du jeu.

Ensuite, les héros quittent la (ou les) pièce(s) où le MJ va dissimuler les cartes. Il existe plusieurs sortes de cartes :

- Les **énigmes** sont des informations plus ou moins explicites, comme des codes, des phrases, des morceaux de mécanisme.
- Les **malédictions** sont des textes explicites indiquant les effets à appliquer immédiatement.
- Les **souvenirs visuels** sont des indices ou des énigmes qui ne parleront qu'à un rôle précis.
- Les **rôles** rappellent les pouvoirs de chaque personnage.

LA SUITE EST RÉSERVÉE AU MAÎTRE DU JEU, IL EST DÉCONSEILLÉ AUX JOUEURS DE LIRE AU-DELÀ DE CE POINT.

1. *Mise en place – première étape*

Le MJ doit s'assurer qu'aucun héros ne puisse surveiller ses allées et venues pendant la mise en place. Il rassemble tous les éléments nécessaires au scénario qui sera joué tel que précisé dans le livret de scénarios. Les numéros des cartes concernées sont spécifiés dans chaque description de scénario. Le MJ trie les cartes en quatre paquets, comme indiqué dans chaque scénario : les cartes à garder en main, les cartes à laisser en évidence, les cartes à cacher et les cartes à cacher avec soin.

2. *Mise en place – deuxième étape*

Le MJ place en évidence (sur une table par exemple) le poster et les cartes qui doivent rester visibles. Si les héros sont d'un bon niveau, ces cartes peuvent également être

cachées pour augmenter la difficulté du jeu. Même s'ils ne sont pas stipulés dans la liste du matériel du scénario, le livret d'aventure et le poster sont toujours utilisés. Le livret d'aventure est posé en évidence à côté des cartes visibles, tandis que le poster est posé sur une table idéalement.

3. *Mise en place – troisième étape*

Le MJ dissimule les cartes dans la zone de jeu. Il est conseillé de commencer par les cartes à cacher avec soin, puis de terminer par les autres. Voir les conseils sur la manière de cacher des cartes en pages 13-14 de ce livret.

4. *Mise en place – quatrième étape*

Enfin, le MJ laisse à disposition de quoi écrire : feuilles et crayons. Les héros pourraient avoir besoin de noter des codes, des tentatives, etc. Une fois tous les éléments en place, le MJ invite les héros à revenir dans la pièce et leur rappelle les limites de la zone de jeu : cette pièce, la seule à fouiller (sauf si cela est demandé par le MJ).

5. *Mise en situation*

Le MJ lit à haute voix le texte d'introduction du livret de scénarios. Si nécessaire, le MJ montre une des cartes d'un autre scénario afin que chaque héros sache quoi chercher.

6. *Lancement de la partie*

Le MJ lance le décompte d'1 heure, soit en diffusant la piste d'ambiance sonore, soit à l'aide d'une simple montre, d'un chronomètre ou d'une horloge. Dans le cas de la piste audio d'ambiance, le volume doit être suffisant pour que tous puissent entendre clairement le temps annoncé, sans couvrir les paroles des joueurs. Si le MJ utilise plutôt une horloge, il annoncera l'heure à laquelle le jeu prendra fin, puis donnera à haute voix le temps restant toutes les 10 minutes, puis toutes les minutes durant les 5 dernières. Enfin, il décomptera les 30 dernières secondes. Le MJ devra alors parfois faire des bruits d'oiseau ou annoncer que les orcs arrivent comme c'est le cas dans la bande sonore.

7. *Fouille et indices*

Les héros fouillent les lieux. Il est conseillé de consacrer une dizaine de minutes au minimum à cette étape. Si besoin, le MJ rappellera les limites de la zone de jeu et les

objets à ne pas manipuler. Sauf indication contraire sur la carte, il est conseillé aux héros d'annoncer leurs trouvailles à haute voix et de poser les cartes en évidence sur une table ou autre meuble afin que chacun puisse y accéder.

Les joueurs peuvent faire des recherches dans les livres présents dans la pièce ou utiliser une calculatrice, mais doivent placer leur smartphone en mode avion.

8. *Résolution*

Les héros peuvent essayer de résoudre les énigmes à n'importe quel moment du jeu. Ils vont probablement trouver des indices sans pour autant posséder la carte de l'énigme qui y est liée, mais ils peuvent tout à fait proposer une réponse tout de même. Les héros doivent donner une réponse en montrant la carte énigme ou les cartes indices au MJ et en énonçant la réponse à haute voix ou en l'écrivant en tengwar (l'écriture elfique) si nécessaire. Il est interdit de donner deux réponses d'affilée pour la même énigme afin d'éviter les énumérations sans fin de toutes les réponses possibles. Si la proposition est la bonne, le MJ confirme alors la réponse et pose sur la table, visible de tous, l'une des cartes qu'il gardait en réserve. Le livret de scénarios précise quelle carte est débloquée à chaque énigme résolue, mais le MJ est libre d'en choisir une autre, dans le cas où l'énigme concernée par la nouvelle carte a déjà été trouvée ou que le MJ trouve opportun d'en choisir une autre. Afin de lier les énigmes, le MJ annoncera que la nouvelle carte donnée a été retrouvée grâce à la résolution de l'énigme. Ainsi, si les héros viennent de résoudre l'énigme qui leur permet d'ouvrir un coffre, le MJ annoncera qu'à l'intérieur de cet objet se trouvait la nouvelle carte.

9. *Fin du jeu*

La partie se termine quand les héros ont résolu toutes les énigmes (et récité l'incantation) ou que le temps vient à manquer. Les énigmes peuvent être résolues dans n'importe quel ordre mais doivent toutes être élucidées.

Sinon, les orcs entrent dans la pièce et s'emparent des héros qui ne seront jamais revus. Ce sera un nouveau groupe de héros qui prendra la relève à la prochaine partie. Le MJ aura naturellement pris soin de cacher les indices à d'autres endroits pour les accueillir comme il se doit ! Les héros peuvent retenter le même scénario jusqu'à le réussir, chaque nouvelle tentative abaissant la difficulté du jeu. Mais il n'est pas impératif de terminer un scénario pour passer au prochain.

LES MALÉDICTIONS

De rage face à son impuissance à résoudre les énigmes, un disciple de Sauron a maudit plusieurs parchemins dans ces pièces.

Le MJ va cacher quelques cartes dans la pièce. Le nombre est indiqué dans le livret des scénarios.

Quand un joueur trouvera une telle carte, son personnage sera temporairement maudit et devra accomplir une petite tâche qui le gênera lors de la résolution des énigmes. Heureusement le joueur dont le personnage a eu un apprentissage auprès de Gandalf pourra le libérer de sa malédiction.

LA RÉPARTITION DES RÔLES

S'il y a moins de 6 joueurs, il est possible de donner plusieurs apprentissages à un même joueur.

Notez qu'il n'est pas nécessaire d'appartenir à une race pour recevoir un apprentissage. Si un joueur a le badge des elfes, cela ne veut pas dire qu'il est elfe mais qu'il a été accueilli chez les elfes et qu'il a appris à leur contact.

Pour une partie avec 2 joueurs en plus du MJ : les joueurs peuvent prendre 3 badges chacun.

Avec 3 joueurs : 2 badges chacun.

Avec 4 joueurs : 2 joueurs avec 1 badge (elfe et nain par exemple) et 2 joueurs avec 2 badges.

Avec 5 joueurs : 4 joueurs avec 1 badge et 1 joueur avec 2 badges.

Avec 6 joueurs : 6 joueurs avec 1 badge.

La répartition peut se faire au hasard (par exemple si c'est la première partie) ou au choix.

Le MJ donnera la carte « Apprentissage » associé au badge.

LES ÉNIGMES PERSONNALISÉES

Dans les 3 scénarios, un objet magique ravive les souvenirs des personnages. Ce souvenir est une carte avec la photo d'un apprentissage que le MJ aura cachée dans la salle.

Quand un joueur la trouvera, il devra la confier au joueur dont c'est l'apprentissage et ce dernier viendra vous voir pour que vous lui donniez la carte « énigme » avec son souvenir.

Ces cartes sont reconnaissables à leur dos qui représentent l'un des 6 apprentissages.

INTERPRÉTER GOLLUM

Dans les 3 scénarios, les joueurs seront aidés par Gollum. Le MJ interprétera ce rôle et pourra s'inspirer des films pour interpréter ce personnage.

ASTUCES, AIDE ET CONSEILS

Conseils pour dissimuler les cartes

De manière générale, les cartes doivent être accessibles sans que les joueurs aient besoin de faire d'efforts importants : évitez de faire déplacer un poids élevé (soulever un objet de quelques kilos est autorisé, avoir à bouger un meuble lourd ou une télévision ne l'est pas) ou atteindre une cachette en hauteur (les joueurs doivent pouvoir toucher les cartes sans avoir à grimper sur un escabeau ou une chaise).

De même, les cartes ne doivent pas être introuvables, il est donc interdit de les glisser dans les livres, dans les boîtiers de CD, DVD, Blu-ray. Les glisser au milieu d'une pile de documents (dans un tiroir à papier par exemple) est également interdit.

Il est conseillé d'éviter de cacher plusieurs cartes au même endroit, ce qui simplifierait la tâche des héros.

S'il est possible de cacher une carte sous un meuble, il doit être possible d'attraper un petit bout de la carte pour pouvoir la faire glisser vers soi. Il est obligatoire de laisser dépasser suffisamment de la carte pour que les héros puissent l'attraper et que le meuble ne pèse pas sur la carte. Si les héros ne parviennent pas à la récupérer eux-mêmes après l'avoir localisée, ce sera alors au MJ de l'atteindre et de la leur donner.

Il est déconseillé de placer des cartes dans les housses de coussins, de peur que les joueurs les démontent tous et passent ensuite au canapé, aux peluches, etc.

Il est tout à fait possible d'amener de nouveaux objets dans la pièce pour augmenter le nombre de cachettes, avec l'accord des propriétaires des lieux. De nouveaux objets de décoration (boîtes, livres, chaises, coussins, etc.) permettront de cacher bien plus de cartes. Mais il faut souligner que, si les joueurs connaissent déjà la pièce où le jeu va se dérouler, ou surtout s'ils l'ont vue avant la mise en place du jeu, ces nouveaux objets seront les premiers fouillés.

Les meilleures cachettes

- Le sommet des meubles hauts est une bonne cachette pour peu que le sommet du meuble soit à portée de main. Les cartes n'auront pas à dépasser ou être visibles si les héros peuvent les toucher de la main.
- Le dessous des tiroirs est rarement inspecté : en ouvrant légèrement le tiroir, il est possible de passer la main dessous et de déposer une carte qui résistera aux fouilles. L'intérieur des tiroirs peut aussi s'avérer une bonne cachette si l'on pose la carte sur sa tranche et contre la paroi intérieure du tiroir.
- Réussir à faire tenir une carte derrière un tableau ou un poster est difficile mais cela en fait une excellente cachette. La meilleure technique consiste à la coincer entre le cadre et le mur, le poids du cadre devrait alors la maintenir en position.
- L'arrière des radiateurs permet de cacher efficacement une carte. Toutefois, si le chauffage fonctionne, mieux vaut éviter de cacher une carte à cet endroit : elle risque de souffrir de la chaleur et les joueurs de se brûler en fouillant.
- Certaines tables possèdent un système d'extension qui offre des supports sous le plateau pour y cacher des cartes.
- Dans une bibliothèque, glisser une carte sous plusieurs livres ou boîtiers, vers le fond du meuble, permet de la rendre particulièrement discrète au premier coup d'œil.
- Sous un meuble, la carte devient très dure à trouver si la partie visible se trouve dans l'ombre ou à l'arrière (il reste impératif de pouvoir passer la main pour l'attraper).

Autres idées de cachettes

Dans les tiroirs, sous les pots de fleurs, dans les plantes (il faudra veiller à ne pas abîmer la plante en cachant la carte, ni à laisser la carte souffrir de l'humidité ou des taches), sous les coussins des chaises, entre les coussins du canapé, dans une rainure de la table ou sous la nappe, sous les objets visibles, sous les objets dans les placards, entre les appareils audio-vidéo, entre les boîtiers de CD, DVD, Blu-ray, sous le téléphone, derrière un écran de PC, sur un rebord de fenêtre (plus efficace s'il fait nuit ou que les rideaux sont tirés), dans les poches des vêtements qui ne sont pas portés.

Chaque intérieur offrant de nouvelles cachettes, afin de varier les expériences, il peut être intéressant de jouer chacun des scénarios dans des lieux différents.

Les aides

Il est probable que les héros peinent sur certaines énigmes, mélangent des indices qui concernent des énigmes différentes ou soient totalement perdus. Le rôle du MJ est aussi de maintenir un certain plaisir dans la partie en débloquant la situation. Si le MJ remarque que les héros sont coincés et que l'intensité du jeu retombe ou si les joueurs le lui demandent, il peut donner un indice complémentaire au sujet d'une énigme encore non résolue. À un rythme normal, les héros devraient avoir résolu la moitié des énigmes au bout de 30 minutes de jeu. Si ce n'est pas le cas, le MJ est invité à les aider. L'une des aides possibles est de signaler où pourrait se trouver une carte qui n'a pas encore été découverte. Une autre aide est d'indiquer si certaines cartes indices rassemblées ont bien toutes un rapport avec l'énigme. Le livret d'aventure rassemble des explications pour lire et écrire le tengwar et comprendre les allures des chevaux. Ces informations aideront à la résolution de certaines énigmes. Un héros perspicace pourra facilement y discerner des indications supplémentaires pour résoudre les énigmes. De même, le poster est une source d'indices pour certaines énigmes.

Si les héros ne parvenaient pas à les localiser, certains de ces indices supplémentaires sont rappelés, énigme par énigme, dans le livret de scénarios. Le MJ pourra y piocher des indices à donner aux héros si le besoin s'en fait sentir.

Références extérieures

Les joueurs peuvent consulter des livres à portée de main ou utiliser une calculatrice, mais ni ordinateur ni smartphone connecté.

Et si ?

Que faire si un joueur trouve la réponse par hasard ou sans argumenter ? Bénéficier d'un coup de chance ou connaître par avance la réponse à une énigme n'est pas à sanctionner. À moins que le MJ ne juge que cette réponse n'est pas acceptable, il considérera que l'énigme est résolue et donnera la carte en récompense.

WWW.404-EDITIONS.FR

404 éditions

@404éditions

@404éditions

snap404éditions